

STUDIO GHIBLI 絵コンテ全集 第Ⅱ期

# 太陽の王子 ホルスの 大冒険

東映アニメーション作品

演出 **高畑 勲**

絵コンテ作画・大塚康生

STUDIO GHIBLI 絵コンテ全集 第Ⅱ期

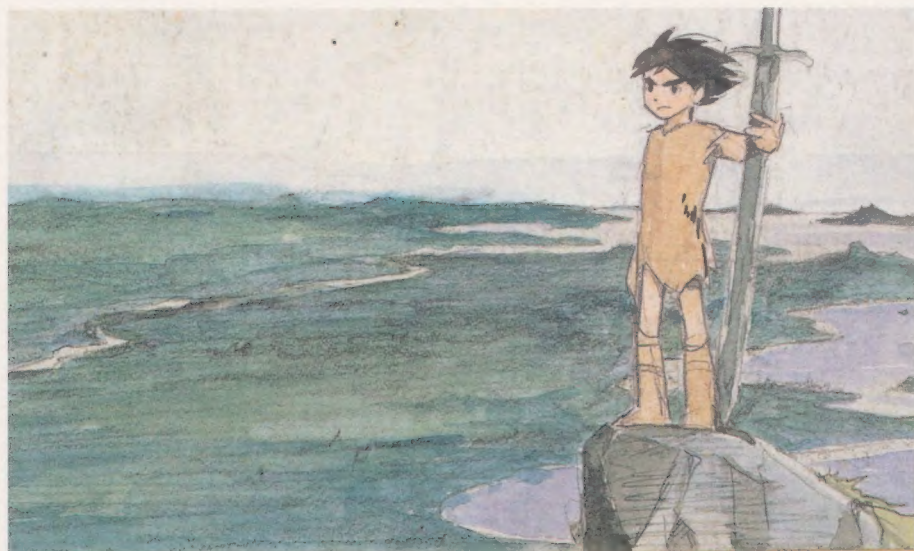
太陽の王子

# ホルスの 大冒険

東映アニメーション作品

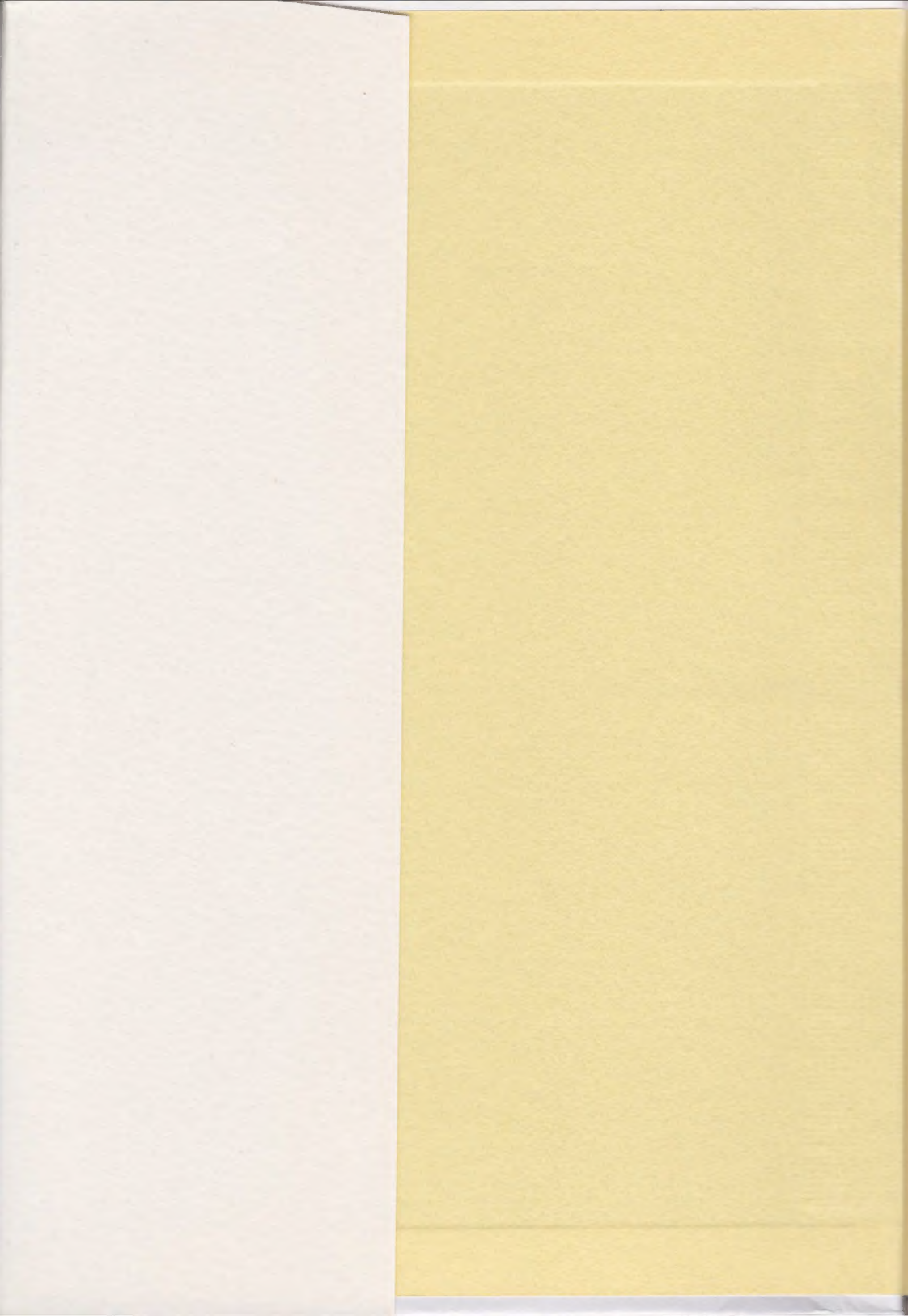
演出 高畑 勲

絵コンテ作画・大塚康生

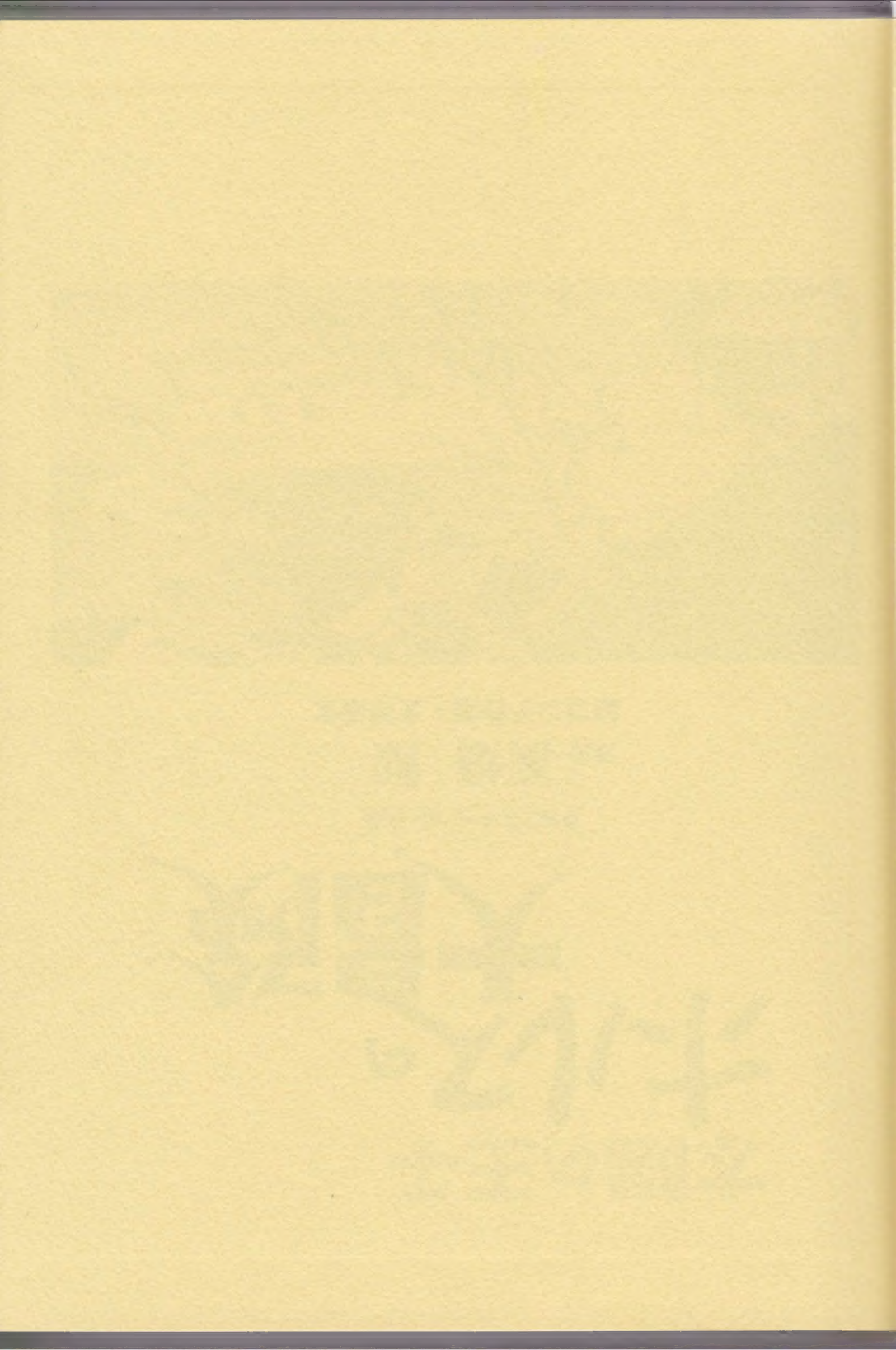


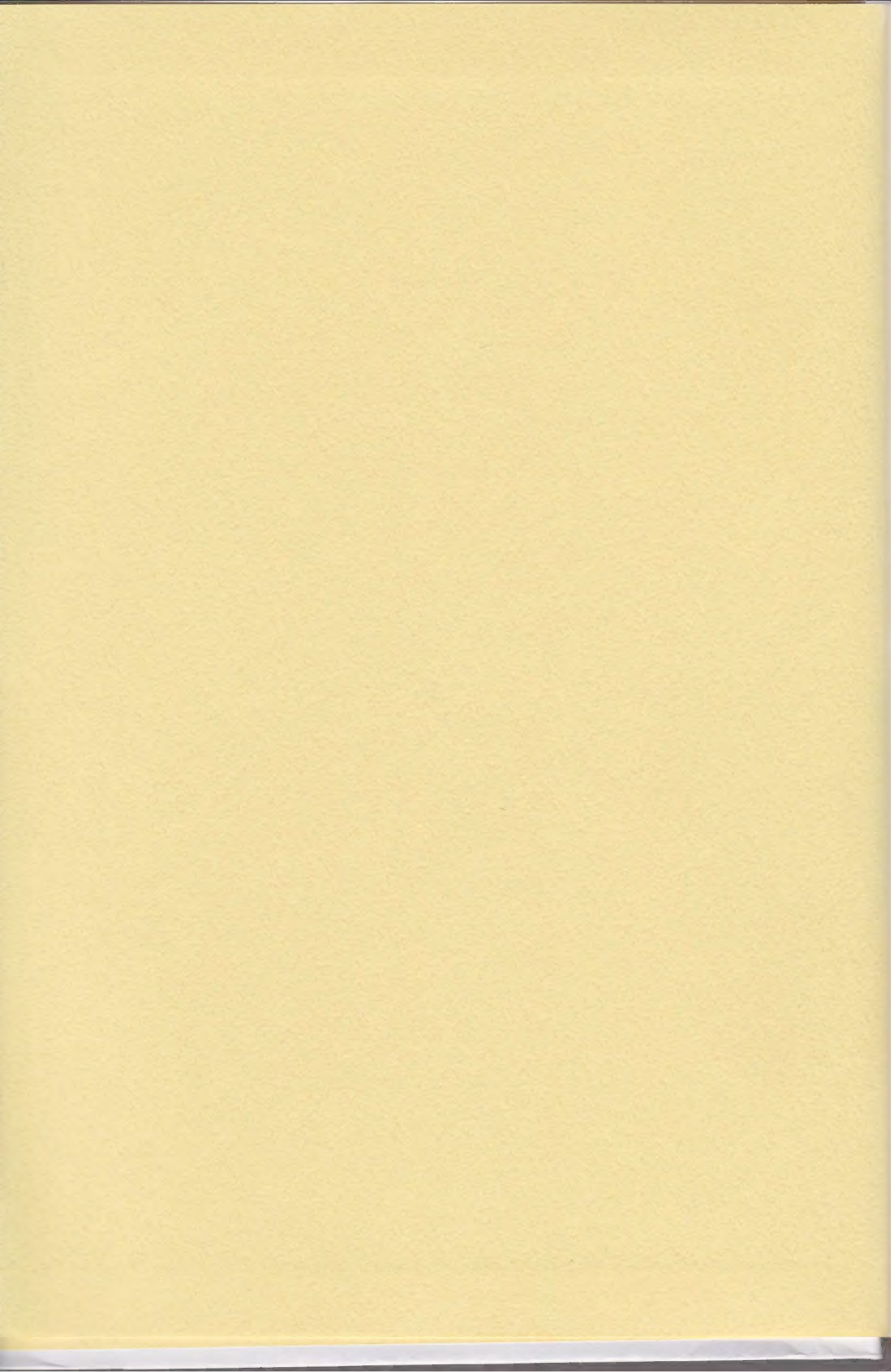














# 太陽の王子 ホルスの 大冒険

東映アニメーション作品

演出 高畑 勲

絵コンテ作画・大塚康生



## 目 次

復刻に際しての注記／高畑勲	2
絵コンテの見方	3
用語解説	4
STAFF & CAST	6
DATA	8
<hr/>	
1パート (シーン1-1~25-8)	9
2パート (シーン26-1~71-42)	179
3パート (シーン73-1~92-1)	355
<hr/>	
特別寄稿／大塚康生	477





# 復刻に際しての注記

高畑 勲

## 1.

この絵コンテは、「デュプロ」という印刷システムで作成されている。現在のコピー術の発達からすれば考えられないような方法なので、言葉で説明するのは難しいが、一応の解説をしておきたい。

まず、デュプロ紙というものを使う。このデュプロ紙の、青紫色のインクがべったり塗ってある面を上にして置き、その上に白紙を重ねて、表から強く線を描く。すると紙の裏に、描いた線の部分だけ紫インクが付着する。

この、裏にインクのついた原稿がすなわち印刷用原紙で、これを印刷機にセットし、用紙に転写する。原紙（原稿）の裏に付着したインクがなくなるまで、何十枚かは刷れる。これが「デュプロ」という印刷システムである。

白紙に文字や線の絵を直接書き下ろすのではなく、絵コンテのように、すでに鉛筆で描かれた原稿を印刷する場合は、原稿の絵や文字をもう一度上から鉛筆で強くなぞる。それを複数のスタッフが手分けして行う。元の原稿の絵がどんなに素晴らしくてもニュアンスに富んでいても、そんなものは生かせない。ただ均等な線で筆圧強くなぞるしかない。なぞり方が下手だと、印刷される絵は見るかげもないものになる。

元の原稿は、なぞられて線が二重に重なりがち、すでにひどい状態になっている。

しかも、原稿がそのまま原紙なのだから、印刷している間に、裏に付着したインクが表に染み出てくる。そこで、印刷が終われば、原稿は容赦なく捨てられる。

デュプロ印刷では、印刷された青紫の「模写絵」がすべてで、本来の意味での原稿は印刷によって消滅するのである。

## 2.

この絵コンテは、当時、スタッフに配布された印刷物をそのまま復刻したものである。細かい相違は別にして、数箇所で作成作品との大きな異同があり、欠落している場面もある。

絵コンテの変更と追加は、印刷された絵コンテの上に修正を加えたり、切り貼りしたり、新たに走り書きしたりして行った。それを清書・印刷してスタッフ全員に配布する余裕はなかった。

『太陽の王子ホルスの大冒険』の制作スケジュールは大きく遅れていた。それは、後から着手された『アンデルセン物語』の方が先に完成し、繰り上げて公開されることになった程大幅なものだった。この遅れを少しでも取り戻し、なんとしても次の夏休みに封切するためには、以後の作画量を減らし、内容や表現を圧縮する必要があった。


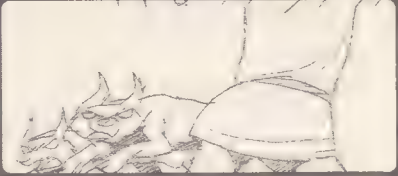

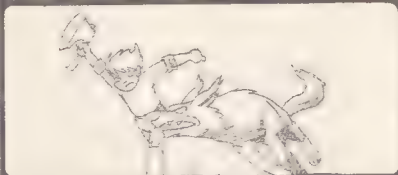

しかし、わたしたちは、あれこれのシーンを削除するという通常的手段を取らず、絵コンテをやり直して、見せ場になるはずだった群衆の闘争シーンを、「止め絵」にしたり、音楽シーンを、作画よりは美術やカメラワークで見せるように工夫したりした。当初の作品意図をできるかぎり確保するための苦肉の策だった。しかし、この課題の追求が一種の推敲となり、かえって良くなったシーンもあると思う。

『太陽の王子ホルスの大冒険』は、スタッフ全員の頑張りによってようやく完成し、1968年の夏、封切られた。上映時間は1時間22分、今から見れば驚くほど短い。内容の詰め込みすぎは明らかだった。



# 絵コンテの見方

絵コンテ用紙の原寸の大きさは天地234×左右307ミリと横長なものです。

S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
27	11				前へまゆりにむ、 右へとんとどける 鎧鎧 追うホルス			
								
	2				ホルス、群衆から 鎧鎧とつひつひと ことに疎うする つひて来る悪者の 脱走に			3.5
								
								4.0

①カットナンバー。  
その映画におけるカ  
ットの順番を、冒頭  
から(またはパートご  
と)の通しナンバー  
で示している。本作  
品ではSと表記され  
た欄にシーンナンバ  
ー、Cと表記された  
欄にカットナンバー  
が書き込まれている。

②そのカットの絵(場面)  
の内容を描いたもの。1カ  
ットの動きが数コマに分けて  
描かれる場合もある。

③カットごとのカメラワ  
ークの指定(Follow、TB、  
PUなど)が書き込まれた  
スペース。

④それぞれの絵につい  
ての説明が書かれたス  
ペース。主にキャラク  
ターの動き、セリフ、  
補足的なキャラクター  
の心理状態の説明など  
が書き込まれている。

⑤そのカットの秒数を  
示す欄。4.0なら4.0秒  
ということ。コンマ以  
下まで表示する。

⑥音楽や効果音などの  
指定が書き込まれたス  
ペース。

# 用語解説

コンテとは、英語のcontinuity（連続、連続性などの意）から生まれた造語で、主に映画における撮影台本を指します。映像作品をつくる上で基本となる、シナリオをさらに具体化した設計図（あるいは完成予定図）のようなもので、文字によって書かれたものを字コンテ、絵で描かれたものを絵コンテと呼んで区別しますが、それぞれ監督のイメージを的確にスタッフに伝えるためのものである点は同じです。

実写の映画でも、SFX（特殊撮影）を多用した作品やCMなどでは一般的に使用されていますが、アニメの場合はこの絵コンテをもとに全編の原画や背景画が描かれ、また作業がいくつかのパートに分かれて同時進行するため、特に重要な役割を果たすことになります。

ここでは、絵コンテに表記されている撮影用語について簡単に説明しておきます。なお「太陽の王子ホルスの大冒険」は、現在のようなデジタルを使用した作品ではなく、基本的にセルアニメーションとして制作されています。

## ●Fix（フィックス）

ある画面で、カメラを動かさずに据えたまま撮影すること。

## ●移動

Fixとは逆に、カメラの位置を動かしながら撮影すること。

## ●Follow（フォロー）

動いている被写体に対しカメラが移動しながら、常に画面の中に納まるようにその被写体の動きを追うこと。

アニメーションにおいてはカメラは撮影台に取り付けられているので、移動させるには制限がある。この場合、被写体の動きは動画としてカメラとの位置関係はそのままに描かれ、その動画（セル画）を置き替えてながら背景画のみを動かして撮影することによりFollowの効果を出している。

## ●PAN（パン）

panoramaからきた言葉で、カメラの位置は固定したままレンズを左右に振ること。上下に振る場合にはTilt（ティルト）と呼ぶが、絵コンテではP・U（パン・アップ）、P・D（パン・ダウン）と表記されることが多い。

Followと同様に、アニメーションの場合は対象となるもの（セル画および背景画など）を左右、もしくは上下に動かして撮影するのが一般的である。

## ●つけPAN

Follow PAN（フォロー・パン）のこと。

カメラの位置は固定したまま、動いている被写体が常に画面の中に入るように、その動きをPANによって追いつながら撮影する。

アニメーションの場合は前述のPANで説明したとおり、実際にはカメラと撮影される対象物とは平行移動しているの、レンズを振ったような効果を明確に出すには、セル画および背景画をそのような動きに合わせて描く必要がある。

## ●T・U Track Up（トラック・アップ）の略。

カメラが前に移動しながら、ある対象を撮影すること。逆に、後ろに移動しながら撮影することをT・B（Track Back＝トラック・バック）という。

## ●ZoomUP（ズーム・アップ）

カメラは固定したまま、レンズのズーミング（焦点距離を変えること）によって、ある対象を視野の中で拡大する撮影手法。T・Uとはやや異なる効果が得られる。反対に縮小することをZoomBack（ズーム・バック）という。

## ●クレーンアップ

実写ではカメラをクレーン車に乗せて撮影する場合がある。アニメーションで実際に使われることは少ないが、カメラ自体を上を引きあげながら撮影することで、上方から見下ろした俯瞰の画面になる。反対にカメラを下げながら撮影する場合はクレーンダウンという。

## ●マルチ Multiplane（マルチプレーン）の略。

撮影台に高さの違う複数の段を組んで、カメラからの距離をそれぞれ変えて撮影すること。この場合、カメラの焦点は画面の一部に合っていることになり、遠近感を表現できる。

## ●密着マルチ

画面全体に焦点が合っている（これをパンフォーカスという）マルチ撮影。カメラから同じ距離に複数の段を重ねて撮影すること。

## ●肩なめ

画面の手前に人物や物体を置き、その肩越しに別の対象を撮影すること。

## ●カットイン（cut-in）

ある一連の場面の流れの中に、別のカットを挿入（インサート）する演出手法。

## ●F・I Fade In（フェード・イン＝溶明）の略。

真っ暗な画面が次第に明るくなって人物や風景が見えてくること。F・O（Fade Out＝フェード・アウト＝溶暗）はその逆で、画面が次第に暗くなって何も見えなくなってしまう撮影効果。



●O・L Overlap（オーバーラップ）の略。

ある画面にもうひとつの画面が重なって見えたり、場面の変わり目などで、前のカットが徐々に薄れて消えていくのと入れ替わりに、次のカットが現れてくる場合のような撮影効果。主に時間経過を示す際などに用いられる。ある1カットの中で使われる場合、中O・Lとも呼ばれる。

●Fr・in Frame in（フレーム・イン）の略。

画面の中に人物などの対象物が入りこんでくること。逆に、画面から出ていくことをFr・out（フレーム・アウト）という。

●offセリフ

あるシーンで、画面に写っていない人物が喋っている場合に、その人物のセリフをoffセリフという。単にoffと省略することもある。また、画面外にいた人物がセリフを喋りながら画面に入ってくるときには「offよりonへ」などと表記される。

●プレスコ Prescoring（プレスコアリング）の略

アニメやミュージカル映画などで、あらかじめセリフや音楽を録音しておき、それに合わせて実際の場面を作画、撮影すること。

●B G（बीジー）Backgroundの略。

セルの後ろに置かれる背景画のこと。

●B G動画（背景動画）

実写では、風景が流れたり変化するのをカメラワークによって撮影できるが、アニメーションの場合はC G（コンピュータグラフィックス）との併用が用いられる以前は、作画によってしか表現できなかった。

例えば、車の運転席から前を見ている画面では、車が進むにつれて建物などが奥から手前に移動しつつ奥にはまた新たな風景が見えてくる。これをアニメーションでは、その風景の変化を背景画でなく動画として描いていたので、このようなカットをB G（背景）動画と呼ぶ。

●A C Action Cut（アクション・カット）の略。

前後の2つのカットで、ある被写体が連続した動きをしているように作画すること。

●Wipeout、Wipein（ワイプ・アウト、ワイプ・イン）

映画の場面転換に使われる技法で、単にワイプともいう。ある画面を自動車のワイパーで拭きさるように片隅から消していき（Wipeout）、次の画面を現す（Wipein）ような手法である。

●同ボジ

同一のカメラポジション（アングル）のカットを別のカットとして使用すること。

# STAFF & CAST

太陽の王子 ホルスの大冒険

製作 大川 博

企画 関 政次郎  
相野田 悟  
原 徹  
斎藤 倫

脚本 深沢 一夫

場面設計 宮崎 駿

作画監督 大塚 康生

美術 浦田 又治

原画 森 康二  
奥山 玲子  
小田部羊一  
宮崎 駿  
大田 朱美  
菊池 貞雄  
喜多真佐武

動画 生野 徹太  
堰合 昇  
吉田 茂承  
相磯 嘉男  
山下 恭子  
坂野 隆雄  
薄田 嘉信  
坂野 勝子  
黒澤 隆夫

阿部 隆  
的場 茂夫  
池原 昭治  
服部 照夫  
角田 紘一  
村松錦三郎  
石山 稔緒  
長沼寿美子  
山田 みよ

背景 土田 勇  
井岡 雅宏  
内川 文広

演出助手 竹田 満  
笠井 由勝

トレース 入江三帆子  
黒澤 和子

ゼログラフィ 加藤 稔

彩色 岸本 弘子  
宮本 慶子  
特殊効果 平尾 千秋  
検査 新納 三郎  
調色 谷口 洋平

撮影 吉村 次郎  
片山 幸男

録音 神原 広巳  
編集 千蔵 豊

音響効果 大平 紀義  
記録 的場 節代

進 行 吉 岡 修  
現 像 東映化学工業株式会社

音 楽 間 宮 芳 生

主題歌

作 詞 深 沢 一 夫  
作 曲 間 宮 芳 生  
合 唱 調布少年少女合唱隊  
ヒルダの唄 増田 陸美  
合 唱 日本合唱協会  
演 奏 新室内楽協会  
(朝日ソノラマ)

檜 よ し え

水 垣 洋 子  
小原乃梨子  
朝井ゆかり  
堀 絢 子

演 出 高 畑 勲

声の出演

平 幹二郎  
市 原 悦 子

東野英治郎  
三 島 雅 夫  
永 田 靖

大方斐紗子

神 山 寛  
横 森 久

杉 山 徳 子  
横 内 正  
赤沢亜沙子  
阿部百合子

立 花 一 男  
津 坂 匡 章



# DATA

上映時間：82分

製作：東映動画（現 東映アニメーション）

配給：東映

公開日：1968年7月21日（土）

受賞：タシケント国際映画祭演出賞

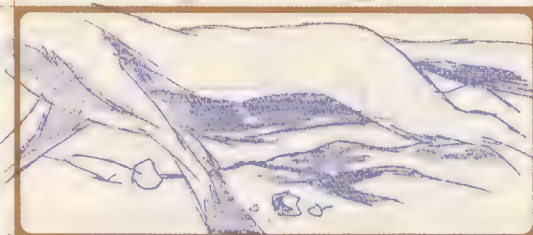
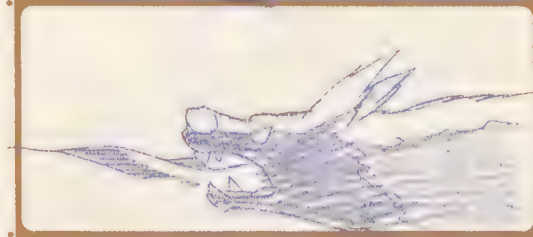
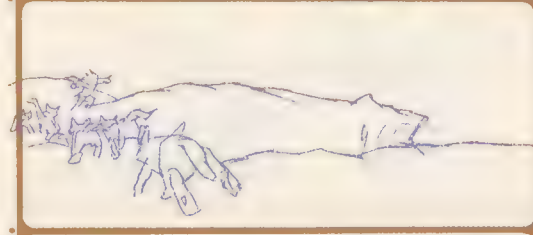

全国映画連盟ミリオンパール賞

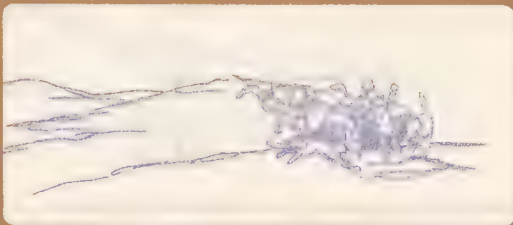


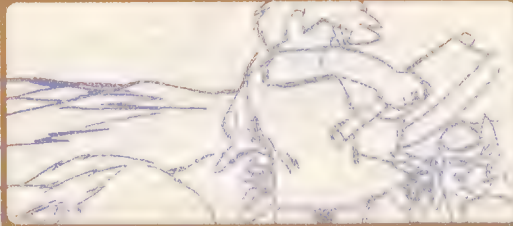
# 1パート

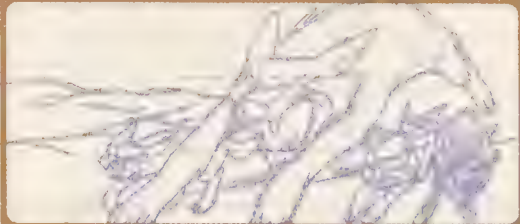

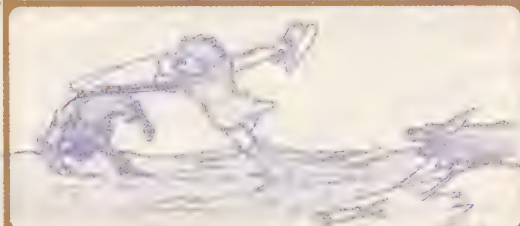
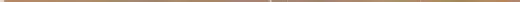
シーン1-1~25-8

S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
						北国の羊島 ゆっくり移動していく (P3)		
						前巻に崖が入って (P2)		
						新設の足が海面 向一軒 岸が地面 に突き出る(ローマ 送る)		
						足元が足が通る 建物は通る 岸がは。とをへて はめられて出て その度バラバラ と狼煙が一面とな って通るしていく		



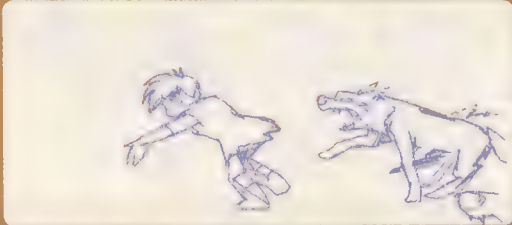



S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
/	/							
					一寸遅れて 最後の 狼が通過 それに合わせての Followで カメラパンする			
				• PAN ←→	(5.5)	運命とホルス 狼達 が走り		
						手前にならなくて。		


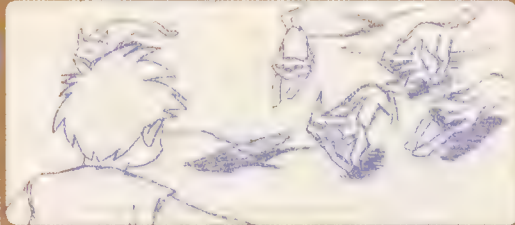
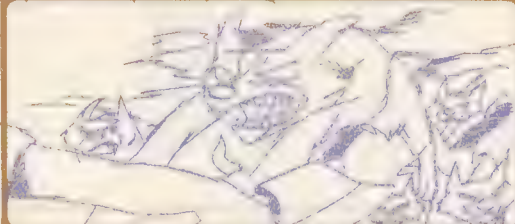

S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
1	鏡芝				崖をとび			
					最後だった狼が前から突込んで、ホルスにかわされる。			
								
					カメラ前へまなかう、とびかかろうとした銀狼を斧で、きり。			

S	C	画	画	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
					フツフツと沸騰、 湯の熱がやがてと 感じられる。			
			20	(後)	カチンと噛む、 とんであわす。		16.0	
					文をきく。			
					おのりこんで"整う銀 狼"と ボルスキウ。			
					後から銀狼が追いついて来る。			




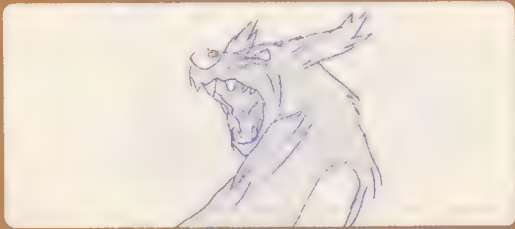
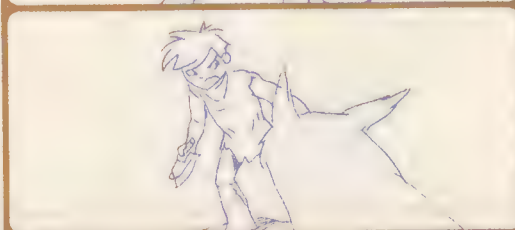
S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
✓	2 鏡手				オルス 銀狼A Eか わい			
					へんかわりにおそう 銀狼B			
								
								

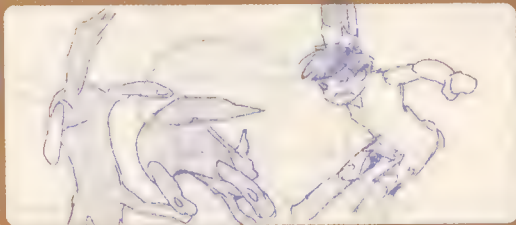



S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
1	3			Follow in ←	銀狼B カタン! ホルスの足元く面 へとが			
	4			Follow in →	ホルス 宙にとぶ (カット随 Fr.m)		1.0	
	5				方向かえてワッ 報到する銀狼A たす。		1.5	
							1.0	



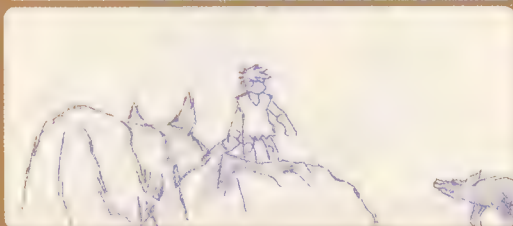
S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
1	6				ホルスと人で"Fin 岩の上に立つ 殆んど同時に 殺到する独女 Fin			
	7				ホルスなめ 殺到す る独運		1.5	
					光臨エ。ておそフ 銀独A ホルス係をかわし るから			
	8				ホルス銀独Aを はねあけ			




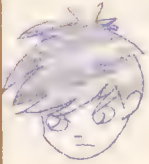

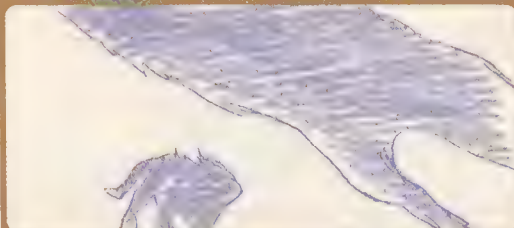



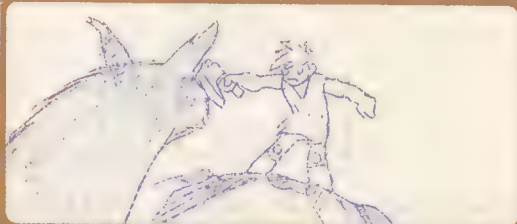

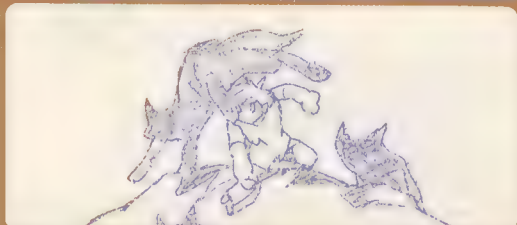

S	C	画 面	カメラワーク 其の他	内 容	TIME	諸指定
1	9 続き					
				クロスしてとびか がる狼		
						
	10		4.0	ホルス、それとかわ し、	1.5	




S	C	通	画	キャメフワーク具の他	内	容	TIME	諸指定
1	10 続主				(波に左からとびか かった狼と衝突 して、二匹共奥下 へ)			
					ヤミの狼の頭を斧 の柄で"さく"は、 下へおちる狼、			
					ホルス構える、			
11					対峙する狼共 (ヤミ ひらんで)		3.0	




S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
1	1				銀狼A 左から 右へまわりニみ はじめ 銀狼B, 左前へ出 て来る			
							4.0	
					銀狼A カメラ前大 きく横切れて左か ら前へ 右からFirmする 銀狼B			
							3.0	




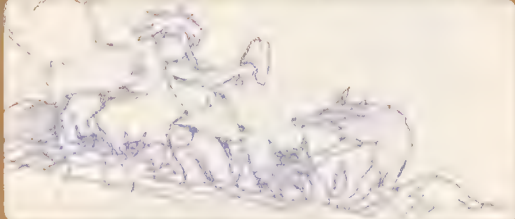


S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
1	13				左右に腕を配る ホルス			
	14				銀狼A. まずとひ ひかり 向あかずに銀狼 Bもとひかる。		1.5	
								
								
							2.0	

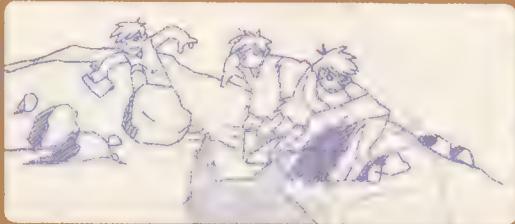

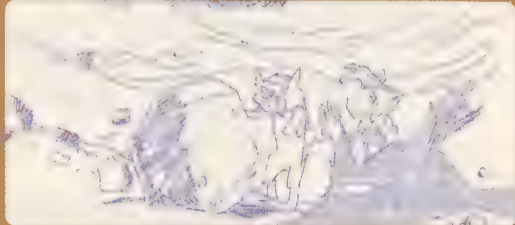
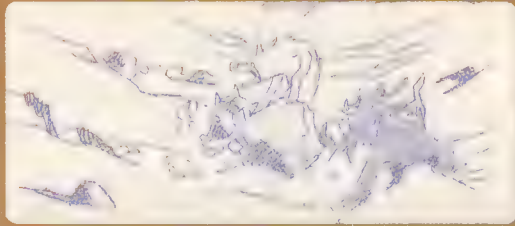
S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
1	15							
					銀狼 A をかわし、			
					銀狼 B にホルスを ぶりあらし、			
					か!! その奥から銀 狼 A がホルスの頭 にとひつき、			

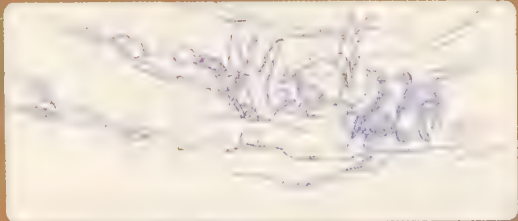
S	C	画	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
15	15			ぞんざりうって 岩の下へおさる。			
				とたんに光の向 うから狼井がとびだ し、画面外のホルス に殺倒する			
16				ホルスに群がって くる狼井 ホルス、よろけてつ ぶやれる			
				ホルス 左構(せや命)から とび出して崖の かへ走る(はじけ散 のめりになり散らす)	DAN ←		


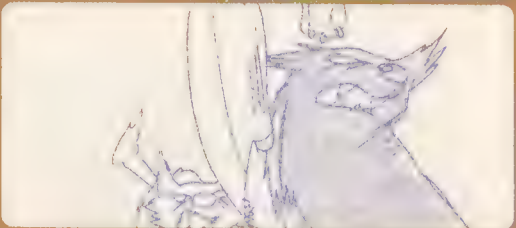


S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
1	16				銀装B, 気づいて 他の被に下ろす ような感じあって ホルスを追う,			
	17				ホルス 斜面をのぼ て来る		4.0	
					すぐ"後"を襲う銀装 B			
	18				ホルスふり向きざま 斜面をなぎぬく,		3.5	



S	C	画	原	カメラ	フ具の他	内	容	TIME	諸指定
18	枕							1.5	
19						銀狼B 追へんとて、 ホル2 左前へ 追う銀狼A			
20								2.5	
						ホル2. 岩山のぼり ながら、			



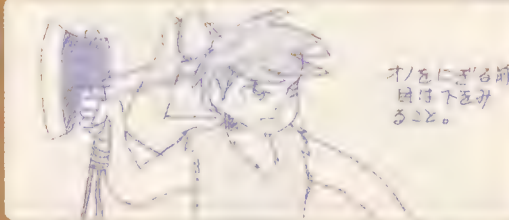
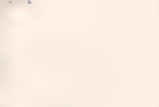
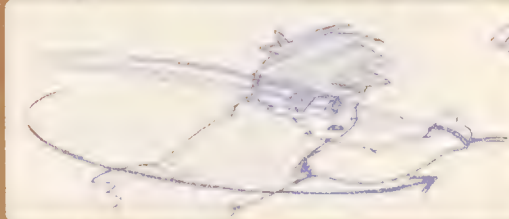
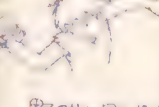
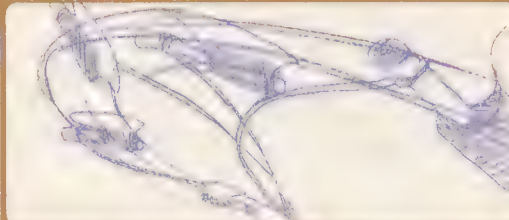

S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
1	20 続き				岩を突き落し 次の岩を蹴り爆いて 走り去る どう銀狼A. 危く よけるか...			
								
					銀狼A. すべりみち  狼英の所へころがり みちでいく者 ヌキコエハ はね とばされる。		45	
								

S	C	画	種	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
1	2/ 続き							
					が、銀狼Bはどの 向を縫ってカメラ前 へ			
	22				ホルス、かまえて		3.5	
					斧を綱ごと投げ る。			
							2.0	


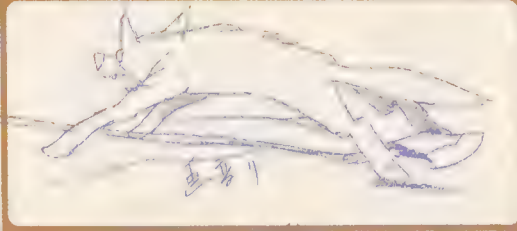
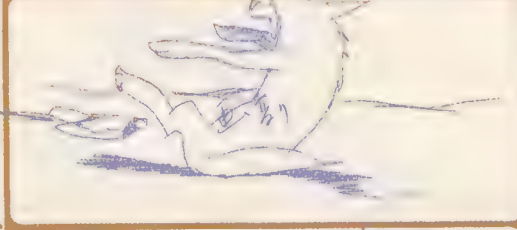

S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
1	23				奥からと3"銀狼B			
					カメラ前からとびこむ斧。			
					横とびに斧をさける銀狼Bの耳をかすめて、銀狼のカデになつていた地の脳天を割る。			
					のけぞつてFr.out			

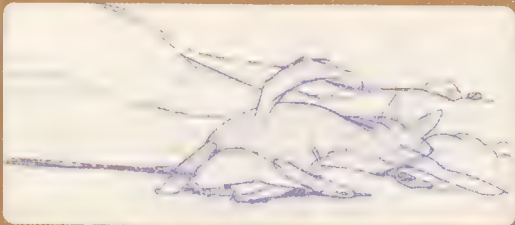
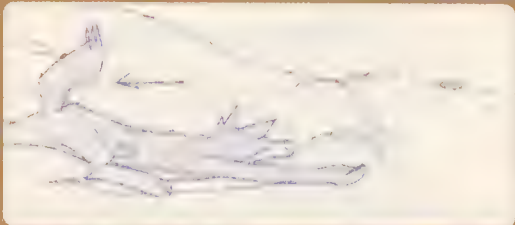
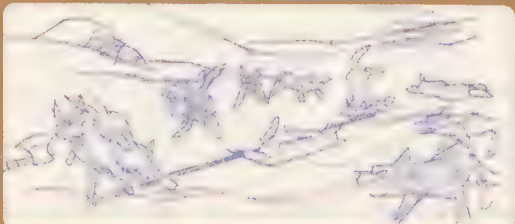

2.5



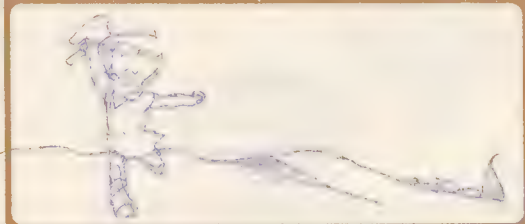

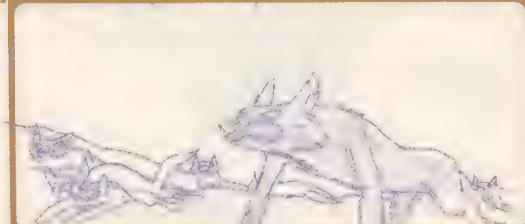
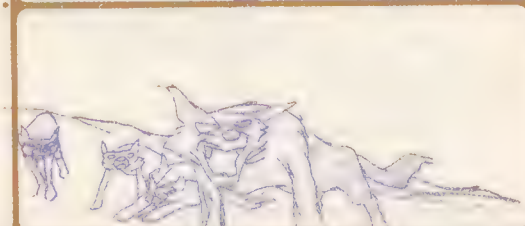
S	C	画	工	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
1	24				た"だ"とさがる(感じの)狼速。			
					ホルス、綱をひっぱる。			
	25				斧を手元にかえすや、 再び、投げつける。 (アンダースローの カーブ)		2.0	
					野球と同じ投げ方。			
	26				ブーメランのように 弧を描いてカメラ 前へとぶ"斧"		2.0	
							1.5	


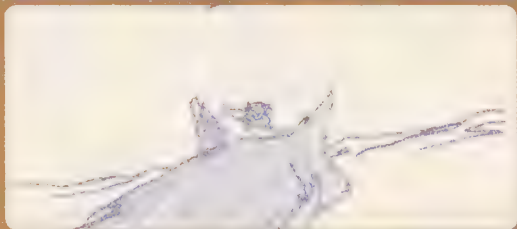


S (	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
1 27				カーブ、 銀狼 B. とんで分け、 銀狼の方の狼に当り 倒れる。			
28						2.5	
29				ぐいと糸綱をひっぱ るホルス			
30				地を滑る糸に足 をとられて転倒 する狼		1.5	

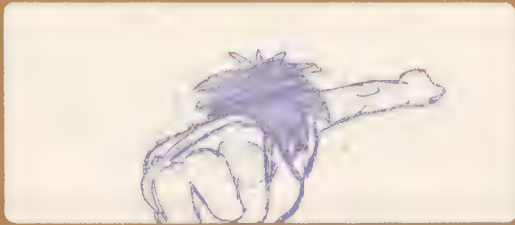
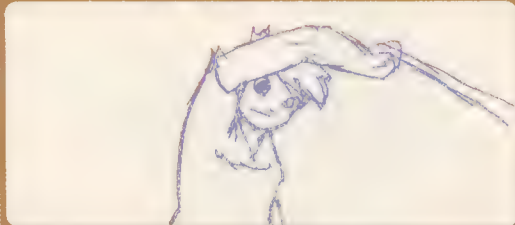

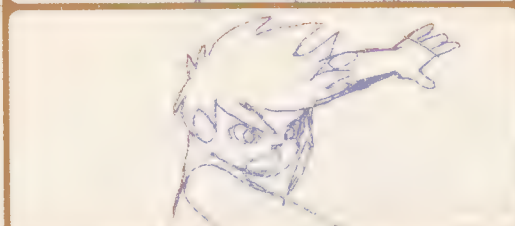
S	C	画	面	カメラノク具その他	内	谷	TIME	撮影
30	3110R						0.5	
31	3110R			同上 狼縄をからせつて 斧の首をさげつて				
32	3210R						0.5	
				斧が足にからまり たまげられる狼				



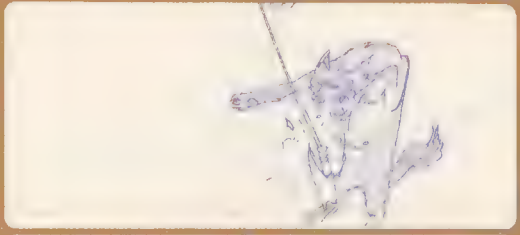

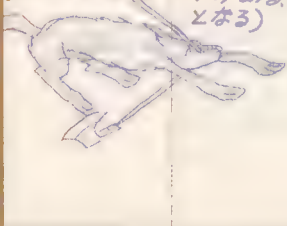
S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
1	32							
				カメラワーク ←				
	33					SHOT32の猿前 猿と体当り 斧は左へcut	10	
	34					カメラワーク 112, 30の猿前 大し、(左前へ目 は右へcut)	20	

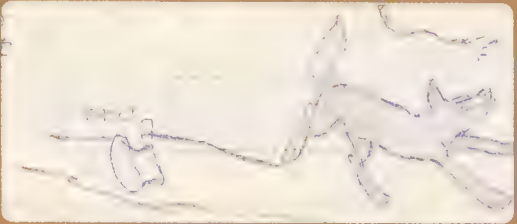
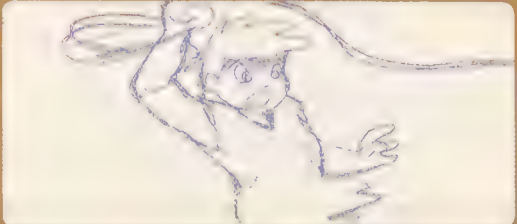


S (	画	画	カメラワーク其の他	内	答	TIME	諸指定
34				芥さつかみ まわりこむように カメラ前へ。			
						2.5	
35				金狼B. ホルスを 目で追いかから、 左へ移動す。 視線またいて"右 一杯となる。			
			Follow T. U			1.5	



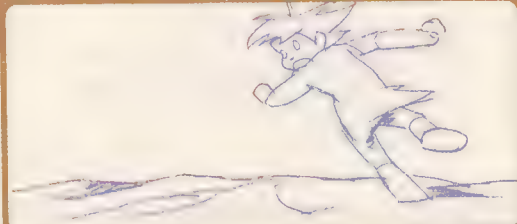

S	C	画	垂	カメラワーク具の他	内	容	TIME	諸指定
1	36				ホルス、まわりこみ なおい"ら"を銀狼 に貸け"つけま。			
								
					銀狼の耳をぞい"て" "は"真正面カメラ 前へ。(レンズ"に当 る"ように、"観客"にと って完全な主観に なるように)			
								






S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
1	37				<p>ナルス、 投げた斧を頭 上で回転させ そのまま投げつけ る。(細のブーメ ラン)</p>			
								
								
								
						25		

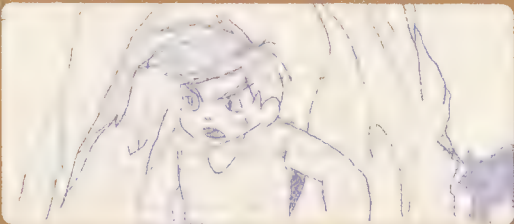
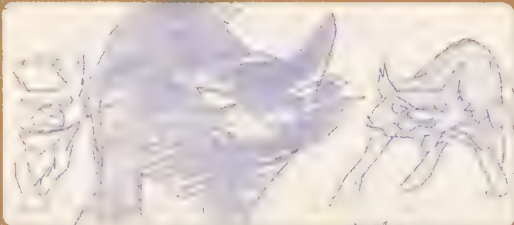
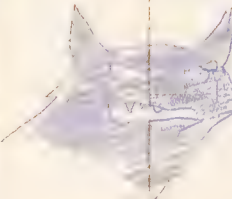
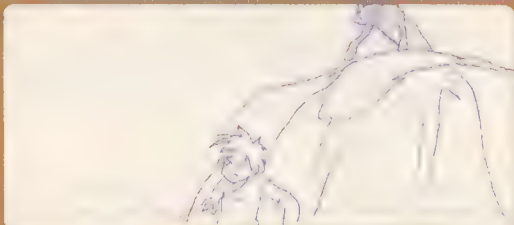
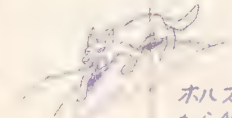
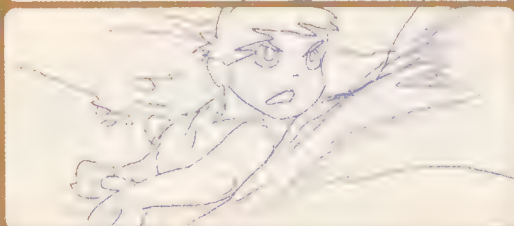
S	C	画	カメラワーク具の他	内	容	TIME	諸指定
1	38				斧、カメラ前より 大きく Frin Followして		
			Follow ↙				
					銀狼Bかわしきれ ず、腹の毛をそが れる		
							
			FIXとなる		が 左から銀狼Aがと びかかって、糸綱を かき切る。(途中FIX となる)		

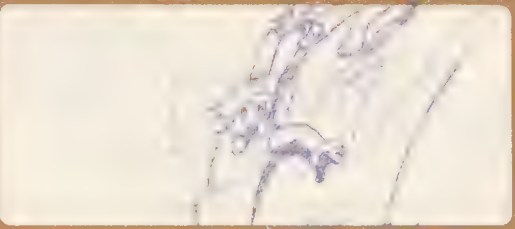


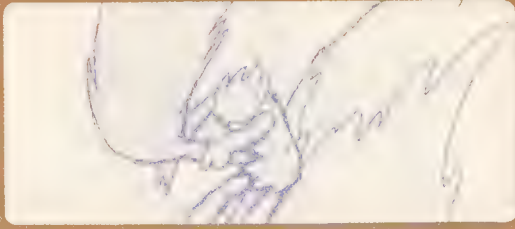
S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
1	37							
2	37			Follow ←	回転しながら地上 もとへ下り、 Followしながら 奥へ、		3.0	
3	40				木々		1.9	
4	41				ソッとボートへ 殺到する銀狼共 (左A,右B)		1.9	


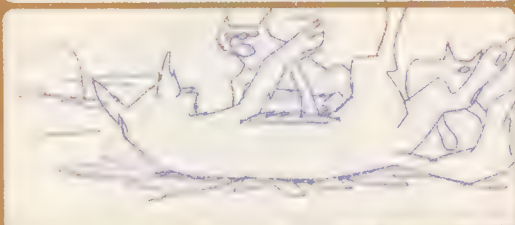
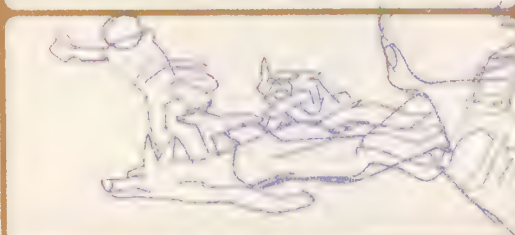




S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
1	42							
	42				ホルム あわてて奥へ逃げ出す カメラつける。		1.5	
				Follow PAN ←				
					が 転倒 しよう、 一瞬のうちに追いつかれ→			

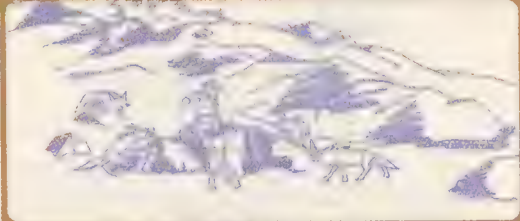

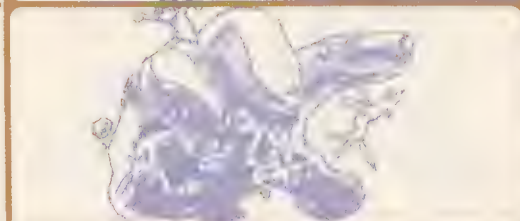

S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
/	42 赤き				すはやく上ったホ ルスの前にも龍根 共がまわリこんで いる ホルス 地を蹴 て右へ進める 追う様			
								
							4.0	
	43				フカン ホルス 左上から逃げ て来るが再びかま れる (岩を背に龍根A(衆) の方を振りむいてカト)			
							2.5	

S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
1	44				追いつめられたホルス			
	45				銀狼A身猫 をながら出て 来る。カッ！尻で 叩くよとめる。		2.5	
	46				ホルスの背後の岩上 から狙う狼 構えて崩れ石ころ		2.5	
	47				ホルス、はっとふりあ るぐ		1.5	
							1.0	

S	C	画	カメラワーク 具その他	内	容	TIME	諸指定
1	48			ホルスの背負投け			
							
							
						1.5	

S	C	画	機	他	内	容	TIME	諸指定
1	4				カメラ前からずっと ぶい狼。			
				P.D.✓	ドミン、 後の狼ギョッとして いる、			
					そのすきまぬらって (向なし)			
				Follow PAN✓	ホルス、右前からFrom 奥へ			
50					カメラつけてPAN 岩の上にとびよる 再び"とリおにそうと する狼共、			
					◎ S/A-C.1 は ホルスのUPから大スー ムバック。 おめりこんで、フッとどか かかす狼共、とす	S.1=115.0	3.5"	



S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
/A	/							
								
				Follow				
								

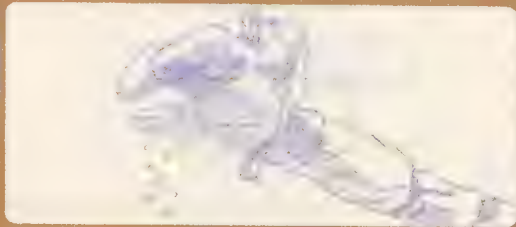
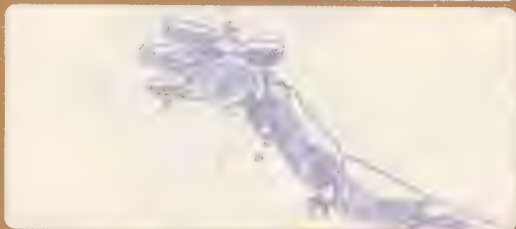


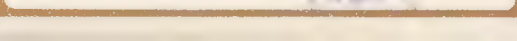
岩がガバッと上る。  
(上め)



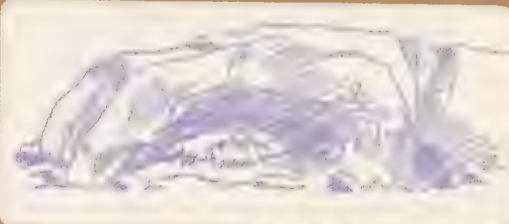
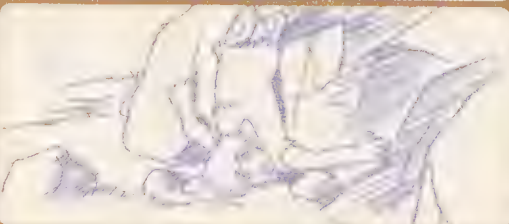
①

次いで"手の形に  
な"空中に待上る。


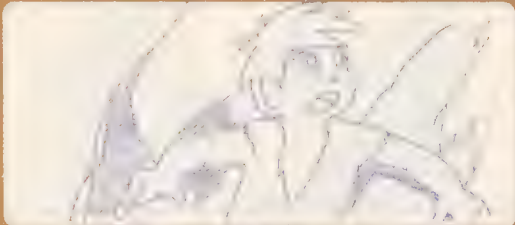
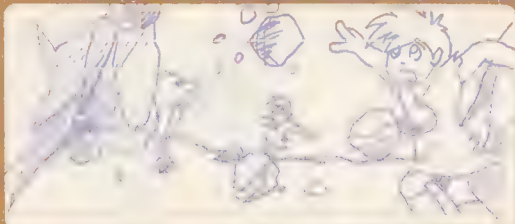

↑

②  
うしろぞろー

S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
1	映			←	銀根を揺らす。			
					止まる。			
	2			(x)	池上を揺らす。		2.5	
				Follow↓	今、振りおろされはじめる。			
	3				カメラ前へ振りおろす。コワッパ女！ エム乙来る。ホルスよりおとされようになる。		2.5	

S	C	主	重	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
1A	2							
	7				地盤に叩きつけら れる		2.5	
					水が、はみあふく る			
5					いびき あつとみる		2.5	
							1.5	音 効果 20

S	C	画	面	カメラワーク	集の地	内	容	TIME	補記
14	6					手の上から。 岩男がムクムクと 羊身を起こし。 (岩バウバウ湧く)			
						(5.0)	たまにアクリルをさる あーらー (アクリル)		
						(4.5)	チヨとみてはるホルズ 後方の轟音にふける	8.5	
						(4.5)	巨大な足が「ゴッ」と 現れる		
						(2.5)		4.0	

S	C	画	源	カメラワーク	クォリティ	他	内	音	特	TIME	諸指定
1A	8										
											
											
											

MAN(?)

ふっわいて見上げる

バタバタ落ちる  
の向をホルス逃げる  
ひきつけられる足


参男の車が逃げる  
ホルスモつかほえるみ  
のように出て....  
ホルス Fin 逃げて  
来る

1.5

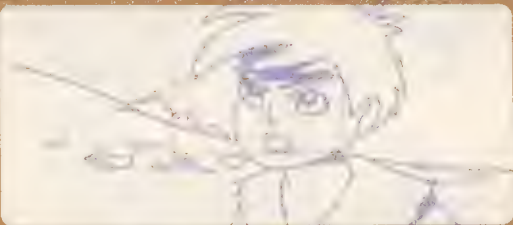


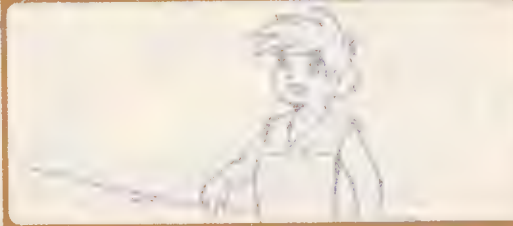
2.0



S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
1A	10 続き				ひざで走ってあさる。 ホルスくまりとふり まいて止る			
	11				足なめホルス 大フカン	⑤ 離れたい。 逆みは一体?	3.0	
	12				着ろ、やっころし と上りはじめる。		2.5	

S	C	画	面	カメラワーク・時間	内	容	TIME	諸指定
1/4	1/1			action (4.0) フレーアップ ↑ PAN UP ↑ (4.0) (7.0)	カメラおくれで パンアップ 岩男のBC. アオリ			
				(1.0)		あやうく落ちた はたきか?		
				さらに 落ち ↑ (1.0)	床を、手を壁にか かりがり強く カラスがバサバサ と揺立つ			
				(4.0)			13.0	



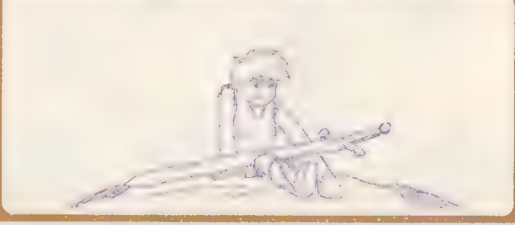


S	C	画	画	カメラワーク其の他	内	音	TIME	諸指定
1A	17				ホルス	ボク ゲームワールド?		
	18				荷馬	あ、ちいさな にきくわんこ ンヤ...		
	19				左手を右肩にやって あんなにきくわんこ	アハハッ!		
	20				岩男肩なめホルス。	④ どうしたの?		
					あ、ちいさなホルス	なに、ちょっとし たトゲす。		
					ホルス	⑤ アハハッ ふん、すてきだ いふもな。		
					ホルスの名前を さす			

S	C	場面	カメラワークその他	内容	容	TIME	諸指定
19	2		LA(1)	ホルス 奥から走って来て足にとりついて登り出す。(Frout)	(B) (19F) ホルス、岩 が崩れ、ホルスに 降りまわって じりじりした	2.5	
			LA(2)	ホルス、岩壁の体をまわって来てFr.in様々なかっこうでロッククライミングつけてP.L.見送ってアオリになる。			
							
				岩壁の崩れ、ホルス、よじ登って来てFr.in.剣のところまで来る。	ようし、		
				と片手をかけて破いとする。			



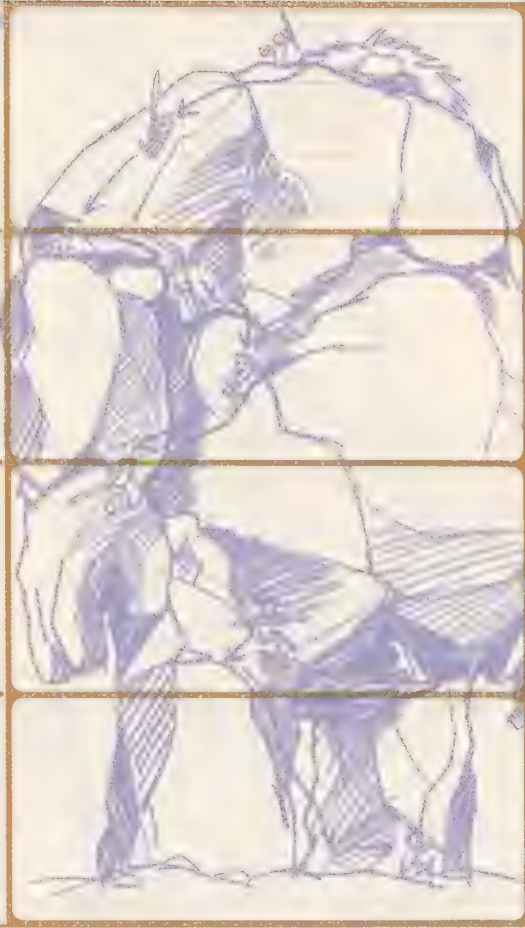
S	C	画	種	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
1A	23 続き							
	24			(3.0)	ホルス、両手で持 ち----- 顔面、紅潮の ホルス、クサむ		2.0	
	25				ホルス、必死でやっ ている。		2.0	
					と岩男、せっぽを向 ホルス、その岩男を ぶっ飛ばしてる。	⑤ よせといってる が3う、無駄 だよ。	4.5	

S	C	画	間	カメラワークその他	内容	符	TIME	諸指定
14	26			ホルス UP	ホルス 目を急にそとに はる さま	⑤ よし /	3.0	
	27				ホルスめざをついて かを入れる。			
					ズズッと板ける			
				(5.5)				
								
					一度に板けに落もち			
						⑥ 板けを---		
				(2.5)			8.0	




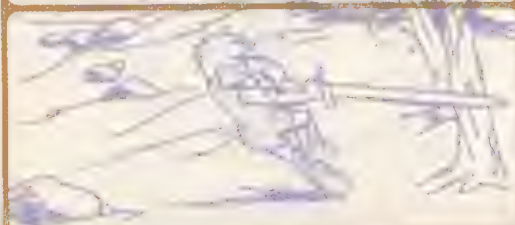
シ	C	由	要	キヤメラフ・ク具その他	内	音	ME	諸指定
1A	2				ホルス 下からFr.の 喜ぶ	㊦ 抜けたあ!		
	2				岩男、ホルスのおふ りまいて	㊦ なに抜けた? こりき驚いた 小僧だ	2.0	
	2				ホルスは踊っている			
	2				ホルス、立止って 剣をまじまじとみて	㊦ これ、剣じゃないの?	5.5	
	2				と岩男を見る。			
	2				ホルス、剣を持ち い空にかざす。	㊦ (OFF) そうさ、それも太 陽の剣と呼ば れる銀剣なんだ。		
	2				剣をナメてカメラ AUPしていく。			

A.U.)



S	C	記	記	内	外	T	T
1A 24			<p>下唇 唇のふち</p>	<p>ホルス。 岩男の肩をすべり あり とび トコトと走 り、とびおりて来</p>			



S	C	画	音	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
7A	35				ホルス 食をみだして 走、ていく			
	36				岩男奥に入れて 走、て来、てホルス 女木に向、て		2.0	
	37				アオリ ホルス 食をみだして 走、て来、てホルス 女木に向、て		2.5	
	38				ホルス、はねとほ されて.... (ヤツカン)		1.0	



(つけてからP.D.)



岩男の笑ひ声が  
きこえり。  
それにつれてP.の  
して岩男のBt.と  
なる。



(7)





17 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12


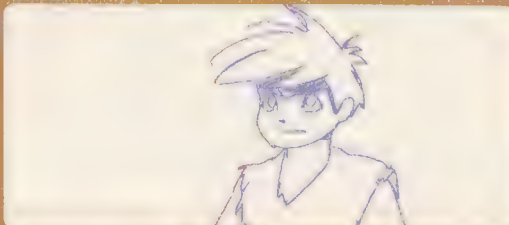
無理だよ、お  
前さん一人の力  
で

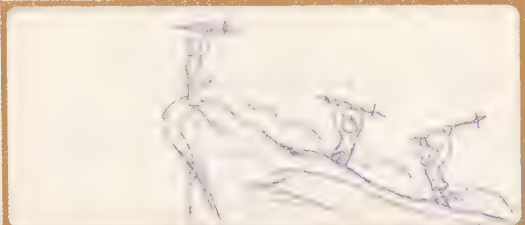
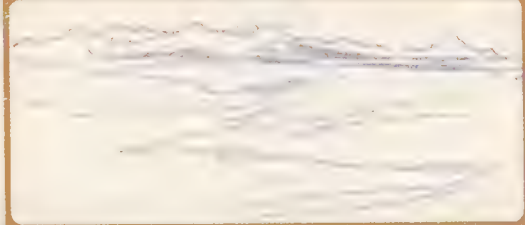

(1) 収、もし  
その金が銀文  
あり、お前達  
へは使ひにやせ  
ふ。と女将が東  
三郎（一歩）FFへ



120

シ	内	カメラワークその他	内	音	TIME	諸注
1A 39				アガン ホルス		
40			岩男全体 (兼用可 1A-14)	⑤ モーグ様も 頭を下げては し舞臺に向つ てここにゐる。	1.5	
41			空舞臺(空) に モーグのちやが 左上から From ホルスを指す (上)		6.5	
42			空舞臺に ホルス下から From 太陽の剣をさす てすくも立つ。	⑥ その時は 太陽のまじ そのまじり人形 の叫ぶ時だ うハハ うハハ ハハハ	9.0	

シ ナ リ オ ー ト	キ ャ メ ラ ワ ー ク の 化	本 音	上 下 の 注 記
14 42 短 さ		7.0	
43		岩男、ホル入に背 をむけて歩み去る。	3.0
44		ホル入、つぶやく。② スルカのモノ...	1.0
		最に喜びがこみ あげて。 わあーい！と叫 ぶ。	6.0

S	C	画	種	カメラワークその他	内	写	TIME	諸指定	
16					崖っふち。 ホルズとびはね なびら下r.m 左の先端になう		5.0		
	40							10.0	
				PAN	ホルズの見た石を 大なる山河 PANして、それも いとおめりホルズ 強さ。				

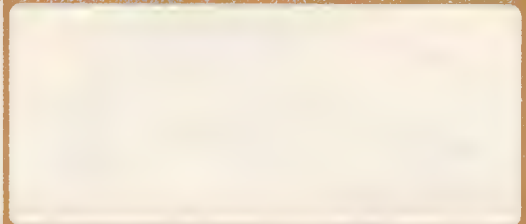
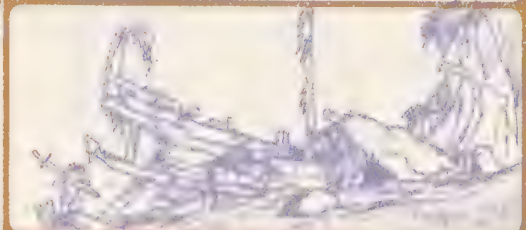
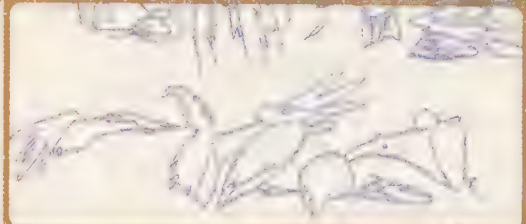
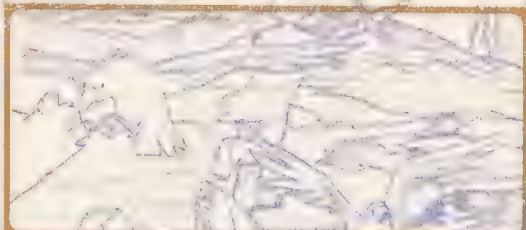
SVA-2410

SYA-2413



S	C	映像	カメラワークその他	内容	音	TIME	備考
1	1						
				ビショぬれのホルス フウという感じ			
			PANA	ホルス、ユロの声に ふりもまつ立上る PANA	ホルス!		
			Follow	コロが氷をバシバシ はねながら走って来る。		4.0	
				ホルスのずと"3"		5.0	

4.1



谷

内

谷

TIME

諸指注

FAV

渚からバタバタ  
ととび立つ水鳥の  
群れ、

ホルスの足が駆け  
込んだ

破船の残骸  
に向って  
ホルス、コロボ走って  
行く

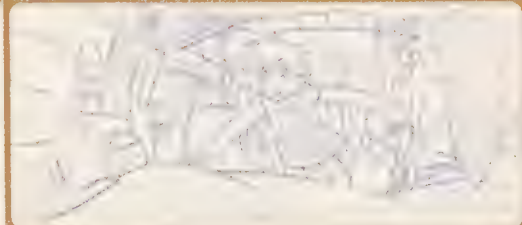
難破船の家、  
左下の岩をみけ  
のぼって二人F.L.M.  
小屋に駆け込む、

60

40



手前にベッドの父  
入口よりホルス、コ  
まりむ。



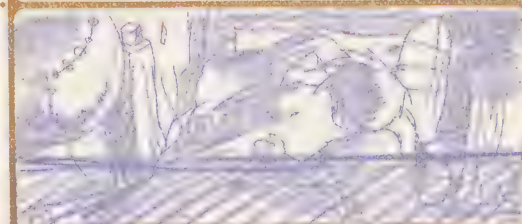
(30) ホル2 父に続いて (ホ)

⑪ だのだよ死ん  
じゃいぼくを  
にないで



(3,0) 父 顔をわざかりにホ、  
ルスの方へ動かし。

ホム人、父  
んもあまー人  
多し。くはない  
だか(→)




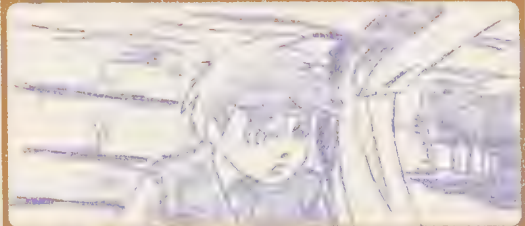


(6.0):  
 市川 2 姉妹 父  
 (7カ)

(→)これも お前  
大を助けたの  
はうかに、父  
さんが信じた  
道を歩いたた  
めなんだ"  
(1部→)

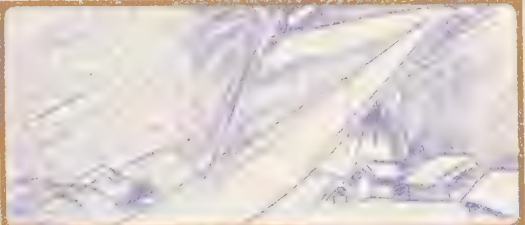
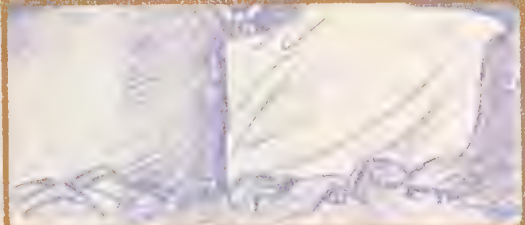


12,0

Ch...

S	C	連	面	カメラワーク其の他	内	容	時間	諸指定
5	3				父なめホルス、 (顔キョット向)	④ 嘘だ！ お父さんがそんな ことしたなんて！		
	4				父のUP. 必死に言う、 ホルスのオへ顔を 近づけようとして眼が 現れる	⑤ 聞いてくれ これだけは...	3.0	
								
	5				ホルス 父の顔に 驚きみつめる。		3.0	
							1.5	


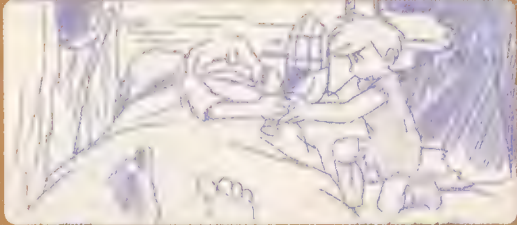
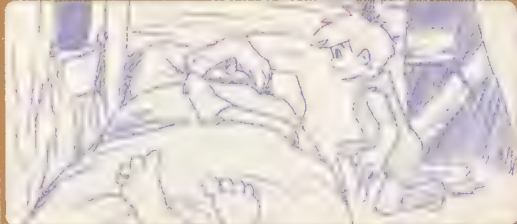
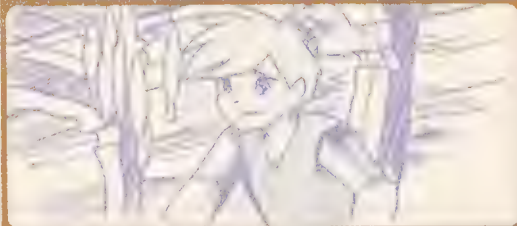
S	C	画	音	映像	時間	諸指定
5	6		カメラワーク 異の他	ホルスなめ父	② わたしは利は ずと北の、種か な、海辺にいた。 そこへ不意に、 襲いかかって来 たのだ	
	7			ホルスUP	③ 見ろ?	8.0
	8		ホU	ホルスなめ父 アッとして父の姿に、	④ そう、冷しう奴 ぞ、そいつは わたしは敵の 想を執着し、人々 を口には「多に」 て村を攻め取 ほしたのだ	1.0
	9		⑩L	wy-(0.5) 0.7 0.5	父の顔に對して、 「だから、アガ」 From 「XY」な、父の顔 石O、す2	12.5
				平和な明3リ村 その上にマントをひ きずて立つ 象徴的 なグレンワルト		



5 5	5 5	面	カメラワークはのせ	肉	容	TIME	諸指定
				クニニワルト、マント でひととれい (ワイフの感じ) 村はサッと火の消 えたようになる(庵 に沈む)			
							
				(1.0) とっと火がきこえる (1.0) その中で相争う村人 たちのシルエットがう (1.5)みだり上る、			
				(2.0) 舟上から突然上る 舟をつめる父の後 姿	(父の声) そんな村に、希望 はなかった (1)やせめてお 前だ"けはめけ た"いと、サッとした 村を離れれた、	4.5	
						13.0	





シ	セ	タ	キヤメランワークほか	内	画	TIME	録音
5	2			その顔に炎上する 木がワリ(A)			
				ホルスの父は目もと していく。(舟が動い た感で)			
				(不吉な波のうねり)			
				舟から巨大な氷塊 が数々ものみこんで いく(B)			
				氷塊はさらに成長 し、火柱は少くなる (C)			
				遂に完全に氷塊 に閉ざされてしま い、わずかに一条の 火と火煙が立ちの ぼるのみとなる(D)			
				がそれも消え(D)			
				たちまち全くの闇とな る。			

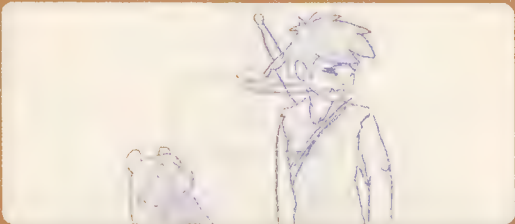


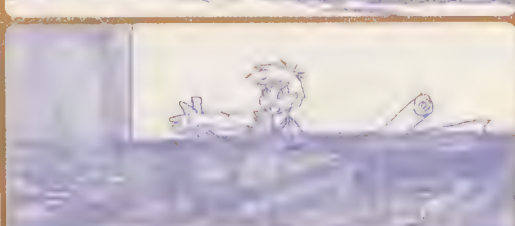
S	C	画	面	カメラワーク・具の他	内	音	TIME	諸指定
5	14				クワッと目を見開いた父のUP	だりがそれ何なん？		
					万Bしてホルスなめとなる	おれはホルスだぞ？		
					(興奮)	ホルス？		
					父のUP (おれはホルスだぞ？) (奮え)	ホルス？ 誰なんだおれさん？ ぼくの仲間って誰？		
					ホルス、必死に口もとを見つめ、閉こうとする。	ホルス？ 誰なんだおれさん？ ぼくの仲間って誰？		
					毛布の下で父の右手が動き(ア)	ホルス？ 誰なんだおれさん？ ぼくの仲間って誰？		




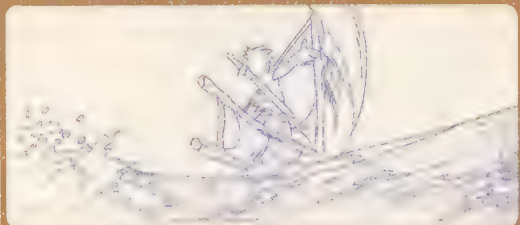
S テ	C 分	画	カメラワーク其の他	内 容	TIME	諸指定
				意識を失いながら 父は 毛布の下から 斧をとり出し、ホル スの手元を握らせる		
						
				斧の手がハタリと おちる ホルス はっとして 父にとりすがり叫ぶ し、おちてお し、おちてお 父さん……!		
19				(17.0) おい父の死をきり (やす・手元を握る) (3.0) ホルス 身を起こす(ハッ) 涙に涙を……(11.1200) (3.0)	11.5	

S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指
5	19	続		A.D.t	10.5)	ホルス カバと 身を伏せる (つててA.D)	あたんさん.... (泣く)	
				エシ	(9.0)		10.5	
	20					② ホルス.....		
				T.B				
						T.Bして 前景か 入り 板の破れ目 からカメラ外へ出 る		
					10.0)			
				(O.L) + 3.0)			8.5	



S	C	画	音	映像フ	具の他	内	容	TIME	諸指定
5	2/			(3.0)		難破船のシルエット 満天の星 波の音			
6	1					朝空に(つまり カッパ騒々々Rり) 難破船のトモ 燃えて いる	5		
				T.B (10.0)		T.Bして じっとみめるホルス とコロの賛			
	2			(3.0)		じっとみめるホルス その 顔をつたひあ る泣		11.5	

S	C	画	面	カメラワーク・音	内	容	TIME	諸指定
6	2 (読)			T.B	コロの声と共に T.B	③ ねえ、一体これから どうしたらいいん だ!!?		
				(1.0)	コロが F.M			
					ホルス、強く涙を拭い			
				(5.0)	(ホルス、コロをみない)	④ コロ、ぼくと一緒に 来よか!!		
	2A					⑤ え? 荷重、ホルス とならどこへた て...で"も、ど"こ へ?		
				(5.0)	ホルス、答えが、決然 と身をひきかえして 右奥へ (ややつけて P.D. 海へ入る)			
				5D	(5.0)	何事かと思えるコロ		
								
	3					(ホルスのふりむきから) ⑥ お乗り、コロ!	19.0	

S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
0	3				コロ、左前より所ぬ とが来ス、バグキと (5.0) かりむき、(ホルスに)	かへえ、こへな んだ"1/1"		
	4				(2.5)	ホルス、船を海へ 押し出す カメラ前へ大きく ホルスの顔が干し て		2.0
	5					大波、このり入れる バツリーン のりこえて (		4.0
						ホルス、バツッと帆 をひらく		5.0

S	C	画	音	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
6					希望にやちたネル2 (あり)	2角か住む所へた! ほく5の仲間か住む所へた!	2-12 5.5	
				(0.4)	2200 0.4 1.5	22 + 1.5		

(104 卷の七 七 八 九)

$$\begin{array}{r} 6 - a \\ 60 \end{array}$$

✓ 0.2)

75.

0.44

547  
600  
587078

$$\begin{array}{r} 6- \\ 6.0 \end{array}$$

(A7)

2と8、PRZEMIO,  
 2D、毎食1杯か  
 5、あたりを眺め

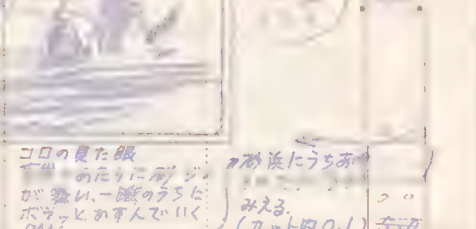
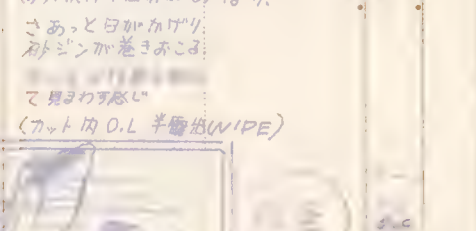
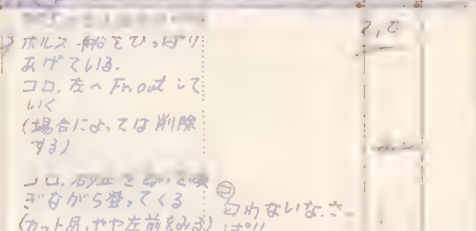
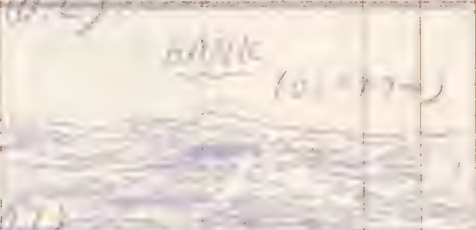
8.0


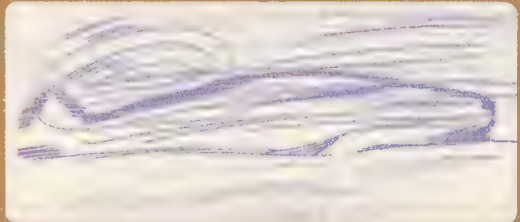
3D. ふと何か  
 に気付く、

4-4  
20



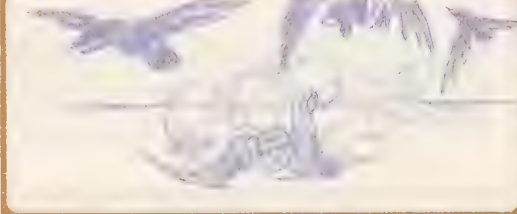


S	C	画	音	キメラフ ク具の他	内	答	TIME	諸指定
2	6				洞窟を抜けて、 ここへ			
					ホルス 80で走 て、おれ。F.P.D.			P-10 30
					このまま、 走る。			
					ホルス、急い で、			
					角が不安定だから このルートを とって、(角が うろたう)			
					角あいて、こ (バースト、OL9P)			P-10 30



シ	C	画	節	カメラワーク具他	内	容	TIME	諸指定
8	4				(8-2と同ボツシト)㊦	うわッ、クジラだ、 ホルス駆けて来る。 コロ、喜んで「右前」 へFront		
	5				クジラに向って走 ていくコロ。 遅れてホルスも		4.5	
	6				ホルス、右奥から走 てきて「あー」と いう感じで立止る。		4.0	
	7				風が吹いて 砂がふきおわれ おすんでいたクジラ の本当の姿(砂で かためてある)が 明らかとなる。		2.5	

S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
8	7	(続き)			(カット内 0.4)			
							4.0	
	8				あ然としている ホルスとコロ	㊦ なあんだ、ただ の砂かあ……		
					怒って と左前へとひ出す	よし		
							5.0	
	9				ワジラの背ものぼり しくくコロ			
							3.0	
	10				コロ、ワジラの上で 暴れる(崩そうとする) ホルス、一歩出て	㊦ ええい、よくも人 を(や)ないフ マを騙したな ㊦ やめろ、コロ!		

S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
8	11				コロ暴れている。 (7ジウよくみせる)	④何かあるぞ! ⑤何かとくともあ るもんか		
12	12				コロ 趣き無二路 みつけ、くたく	⑥(7)してやる! (7ドリ)	3	4
					突然、コロのまわり から、目のないガラス どもが、バサバサ、 と飛んできた。 (そのおま、空中にのこ るコロ、まはるま りん!)	⑦		
					ガラスのとびたつた ところから砂がバ カッと陥没してコ ロ沈む コロ、這いあがりう と果命 まわりの砂が、おす こんでいく。			





カラスは一瞬は  
やしたてた後。  
いっと散る(カメラ前へも)

コロ、カット風で  
再びおちこむ

②

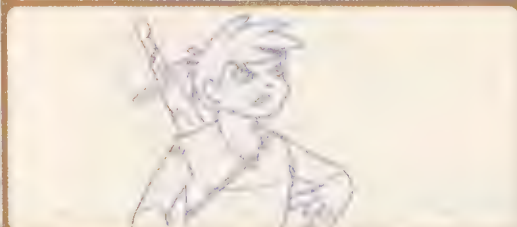
ウァッ!

ホルス!

(一部OFFへ)

4-18

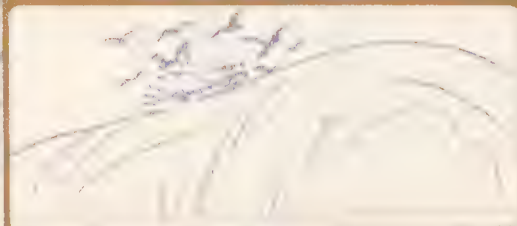
1.0



ホルス。  
あっとみて(る)。

1.0

1.0



ホルスの見た眼  
舞うカラス。

②

ホルスーッ

助けてえー!

2-12



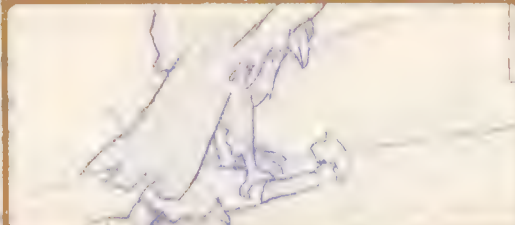
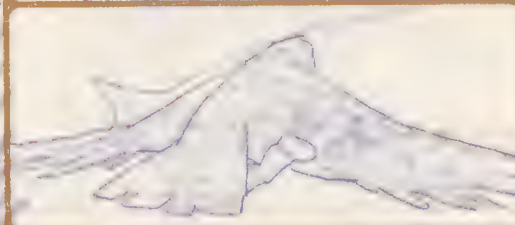
2.5





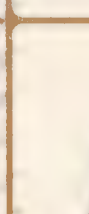
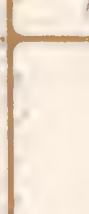


ホルスーニサ前  
へおちながら。  
(大岩)

④

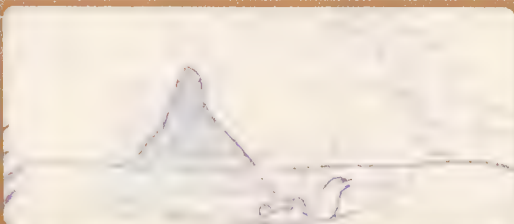
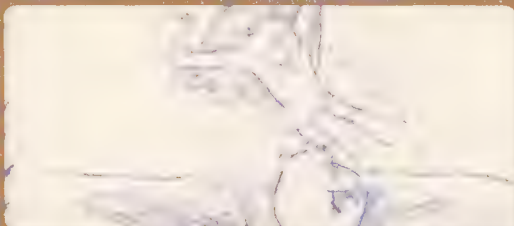
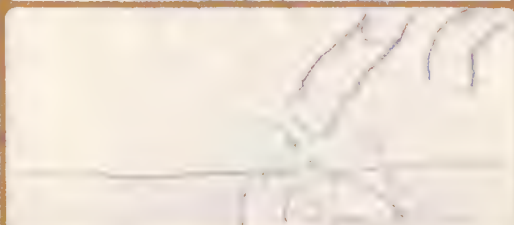
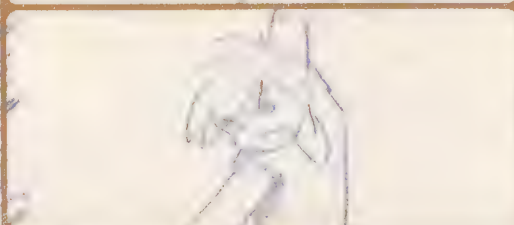
とうとうだ!

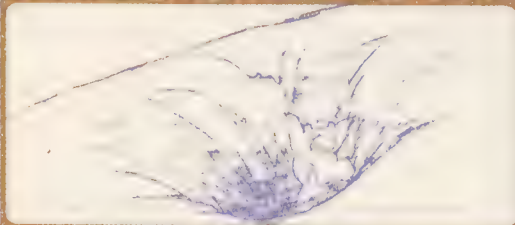
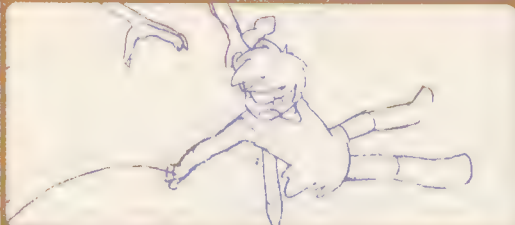
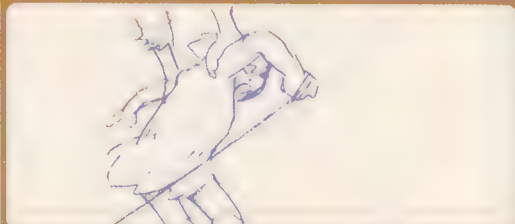
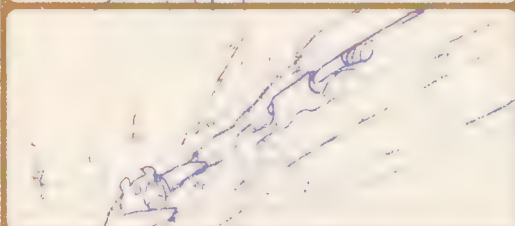
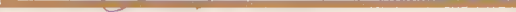
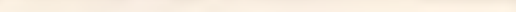
S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
8	X					(ホルスの背後の砂地から、スワシがヌウと出る ホルス、胸から斧を握り走り出す)	←旧コンテの絵の意図	
				T.B T.L → T.B PAIN		人々の悲しめるホルスの胸に痛みが伝わり、そのまゝハグと地面に倒れ伏す。		
								
								

ホルス  
5-9  
50

シ	セ	タ	テ	ト	ニ	ノ	ハ	ヘ	ヨ	リ	ル	レ	ヲ	チ
8	15A						カメラワーク 背景その他	内	容				TIME	諸指定
									左腕をつかまれた ホル入、斧で振って					
									刃、スリッパはワイ、 ワイ、フ、とクリーン のように(羽打いて) 上昇					
														
														
														

5-1  
4.0





S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定	
	46				金ゆ 石クシラウカ げに一目かくれ 大 まぐ上昇してFr (コロ 落ちるが きあり)	② ホルム! ホルム!			
	47				ホルム カメラ右上 に大きくキして1 く コロ 向きをかえてスル にとひつくが矢 殿して穴の底へ 落下す也。(Fr.05)	ああーッ! (悲鳴 "4U")			
	48								
	49			Follow →	抵抗していたホ ルム あ、と、い、い、 えり UP  lk=2w		4-7 4.5		
							1-6 1.0		


S	C	画	画	キャラクター 其の他	内	容	TIME	録指定
						オル入の直後で		
				TB (カメラ上げ)		穴の底にズルズル、と落ちこんでいく。コロ。	1-18 1.5.	
				P.3		オル入 右手の斧を、コロに向けて投げた。		
				Follow		か、もうとたん、大ワシの石足が、オル入の右肩をかき、と胸をあげよ、オル入を胸の奥に、オル入はそれを感じて、うしろをた。	1-20 2.0.	
						深みに落ちこんでいくコロ。		
						斧が石上から砂と共に流れ落ち、ズルズルと上コロがうじて、オル入は完全に砂に埋れてしまった。	6 4.0	


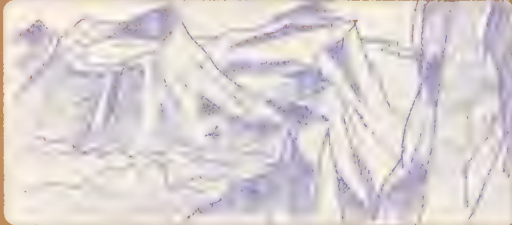
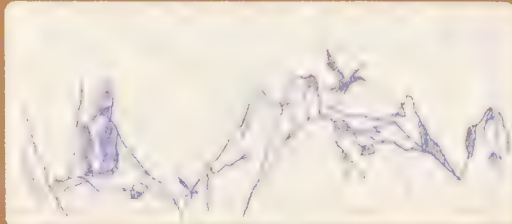
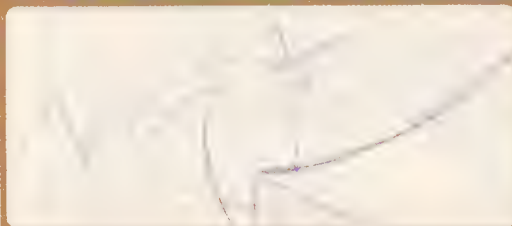
カットのつなぎ



S	C	画	画	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
					(穴のふちごしらえで)	大ワミとびあてり く 集れはホルス 左よりつりかみ まづらでTrim (さし) ふろをのりこえて		
						砂くさつを替えてへり 落す。砂上をすうぐら とひますられはつり → (さし) (さし) (さし)	1.41	
					大集れに集れは ホルス手前になり て。 ひますられはつり		2-8	
					つり。立ち、ておど ひますらてひまし めようとする。 か 大ワミのかには かきめす。水とスチ のようになったり。そ のゆゑ あめれにきあ めしり 集れはつり			

	シーン・ワン・クローズアップ	内容	音	TIME 諸指記
		大ウシ(ウ)ルサイ奴 たづと くろりと方向転換 して左前へ急降下		2-20 5
		真よりコロど転 スワシ		2-21 5
		コロ、ワ.ととて 伏せてあわす。 斧は左前へす。 んでFr.out. あ、と見送るコロ。		2-22 5
		またたく間に逃 がれ去りしを 斧		1-22 5

S	C	画	内	谷	TIME	諸指定
						
						
						
						
			カメラワーク其の他			
			両腕をが、タリ (の)			
			押えられたホル入	人国の所へ		
			果命によりてこう	行くんだ!		
			とすか? 坂月	アッ!		
			奥を迫うコロ.			
			(遅れのフォロー-ル至			
			はPANを感して.			
			イ、ホル入つサ			
			ロ、ホル入つとコロ			
			ハ、ホル入つとまが下へ			
			ちして行く.			
			(16-8分オント毎編)			
			その12分 8-10の5-1			
			はコロ入るのこ.			
				とびかく大ウレ		
				迫うコロ.		
				PANで"地"面入り.		
				速で"地"面へ行く.		
				く"人"距離が		
				狭いので、大ウレは		
				一歩とあてはえて		
				て.		
				コロ、次に"人"に		
				近に近づいて		
				ひらつく.		
				(コロ、ホル入、両オ	13"4	
				カ、大ウレ、カメラ		
				が"地"面へ行く.)	12"13	

S	C	連	画	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
9	1				ナ部より山頂部へ大クシが上昇して来ふ、↑			
	2				Xロ部より山頂部へ大クシが上昇して来ふ、↑		6.0	
	3				Xロ部より山頂部へ大クシが上昇して来ふ、↑		8.0	
	4			PAN →	雪山へ上昇して来ふ大クシ、 又うPAN Follow (前景風景) として送りPAN、 大クシ、スルズを海へとび去る		10.0	

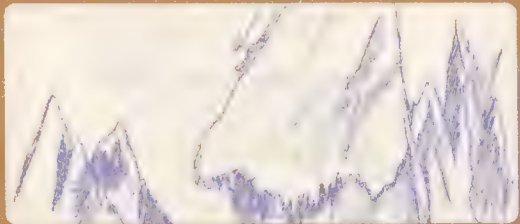
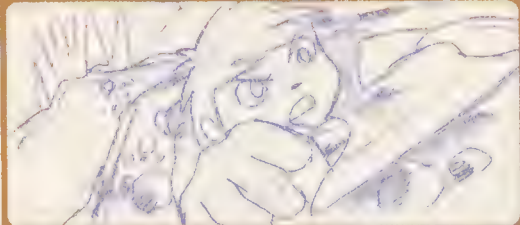
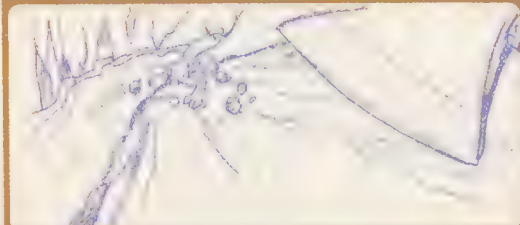
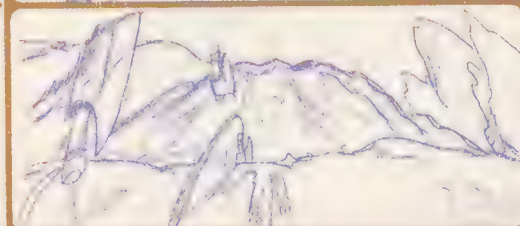
519=26.0

10.0

S (	画 葉	カメラワークその他	内 容	時 間	備 考
10 /		(T.B.)	<p>アオリ ホルス 登頂してき て、雪原にあらたき 大きな雪底があら 雪底むともあら あらへ つけてパンタウメ ホルスは雪の斜面 に頭めきつて</p>		
		P.D.			
					
					60

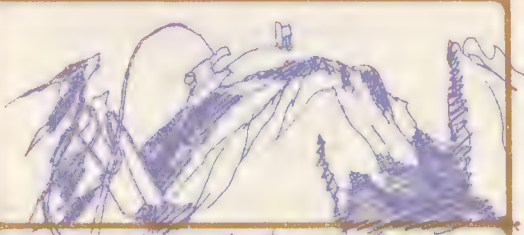
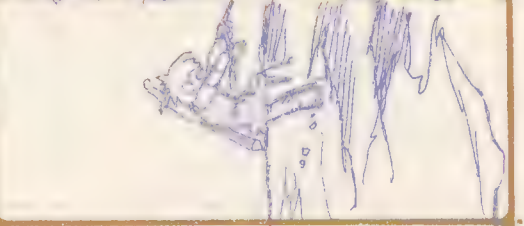

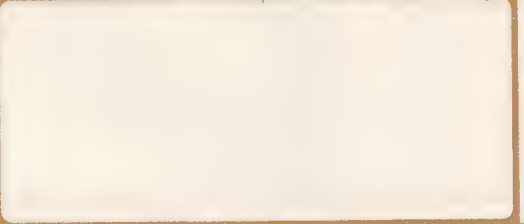




S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
10	4			Follow & Fix	ホルス上からFollow Follow 崖の部分が画面に 入ってFix. ホルス見おし!			
	5				ツカン. ホルス.カメラが さかすでいく		2.5	
					ほろろから斧を 投げあげる			
	6			T.B.	斧.とんで"崖と雪料 面の境あたりに落ち る.アオリ (ホルスの主観で"TB (ながら)		1.5	

S	C	連	起	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
10	7				ホルス 崖 網ピンとあって ホルスは崖にぶつ けられる。			
					大フカン 理りかえして外へ 同崖へ そして止まる 霧がからが		人	
					ホルスの所と えぬ感情			人
					(3.2)	ホルス 網のほり はじめる (上へそしていく)		
					(0.4)		6.0	

S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
12	1			(カメラワーク)	雪の斜面についた ホルスの足跡を PAN. UP			
				ROU↑	ホルスは崖をよじ登 つてゐる			
	2				ホルス、小さなテラス に登つて来る。 (ホルス ほととしてけ る、明かさとりると してゐる)		6.0	
					斧を投げあげる			
							6.0	

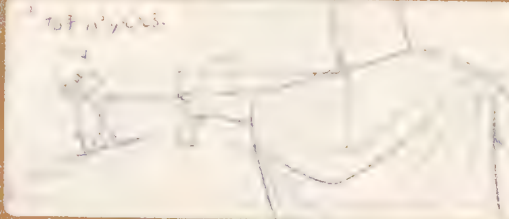

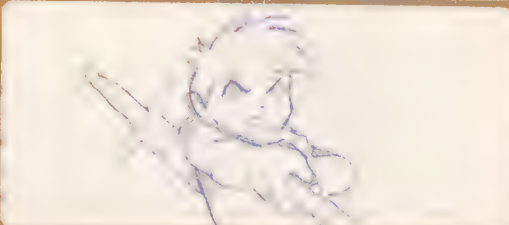


S	C	画	内容	時間	備考
12	3		斧はうまくとんで、 崖上にあずる、 ガーンンンン		
	4		ホッ、斧が固定 したことをたしかめ て、やはりだす、 上へFront	2.5	
					
					


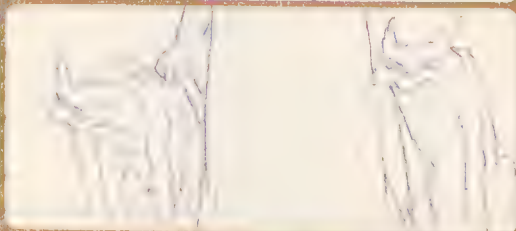
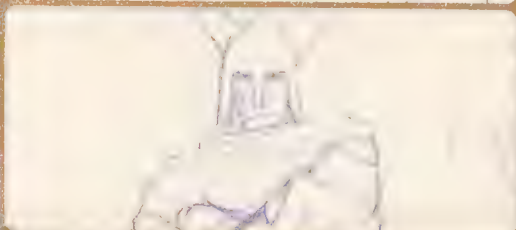


8/10, 11, 12 = 61.5 20.



S	C	画	面	カメラワーク其の他	内容	TIME 諸指定
13	1				<p>7面上 スル2.下からFrm カ</p> <p>スル2.9下キ身に フクぶようにフレン ア.7°とさる</p> <p>崖の向うからせり出 ぶように姿を現めず クルニワルトと死ぬ</p> <p>スル2.10.9.10.7.1.1. ていなる足場の 不安定さ</p>	
						
						
						
					<p>⑤(OFF) あ</p>	<p>127-0 110 8.0</p>

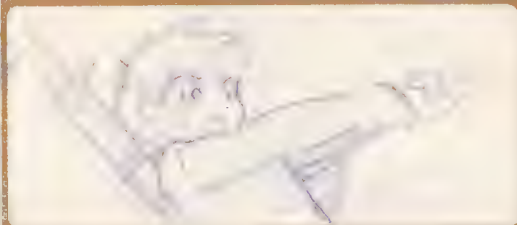


S	C	画	面	カメラワーク 効果その他	内	容	TIME	諸指定
10					グレンワルト グラと 前へ出る感じ。 ホルム、後へうけそうて あやふく右手を前へ出 してお胸をつかむ。	① せくす	2-10 2.0	
					グレンワルト。 きめつけように  セリフの向で下レ グレンワルトの余裕	② 真珠と殺そうと いううでばる		
					ホルム。 チモン	③ （うけ）めざ、後 りを出したうた。  ④ あとうと?	1-10 6.8	
					グレンワルトと金銀蛇。 本尊と胸付伝うた。 （うけ）たアオリ	⑤ そうとそ。 この礎上にオレ より強い者はいな い。そして庫りも のそた	2-17 <del>2-17</del> 2.5	
					フー...		6-9 5.5	

S	C	場面	カメラワーク・その他	内容	音	TIME	諸指定
12				オハスつなり (Cutよりおきる) 顔で書く(11)はうて 11)	⑦ おどろろ 2R なんどおどろろ おどろろ		
				ナ、と交る鉄砲	⑧ (OFF) おどろろ		4-1 55
				送りP.U. (左へBGヒ、パル)	⑨ (OFFより) フフフフ		5-7 5-4 55
				鉄砲たぶつハコワル 湯を1でうおへ	11くらあは知0、て 11よりうたま		
				カチン ↓ カチン カチン	オハス、Cut 9の鉄砲 よりくっとなおよう とカチン入る。 14死の鉄砲	⑩ 指かき鉄砲 の仲間さん(→)	2-1 1-13 15

S	C	画	電	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
13					グレンワルト。 斧と樹人た腕を スッと前へ出す。 (素直)動作が、 遅い)	②(OFF) (→)かに!		
					石当りづかニー ズにロンク (P.17 地 上)		1-0 1.3	
					ホルスウケぞよ。 あわてた様子にな るひねくれ (落した!と危めせよ (5リウ危ふさ)	② うっ! T.B	3.14 1.0 0-14	
					灰入、おようじて正 面よ。落す石ころ、 おろす	① ② 灰入り命 今オレが中にあ る世界が全て オレが中にお るよう(→)	0.18	
					セリフの中で、鉄銀 ミグッとスルに近寄 る		9-12 1.5	



S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
						命を返すわけ アリス アリスの命を返す アリスの命を返す		
						アリスの命を返す アリスの命を返す アリスの命を返す	2.0	
						アリスの命を返す アリスの命を返す アリスの命を返す	6-0 60	
						アリスの命を返す アリスの命を返す アリスの命を返す	2.0	
						アリスの命を返す アリスの命を返す アリスの命を返す	6-0 2.0	



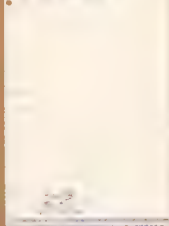
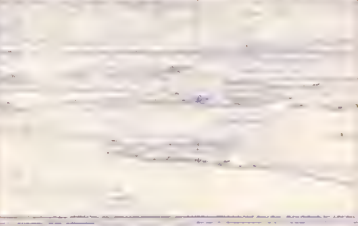
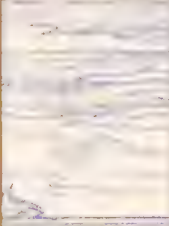
S	C	画	扉	カメラワークその他	肉	容	TIME	諸指定
13	23				ホルス <sup>ホル</sup> 倒 <sup>た</sup> とうになふ。 斧 <sup>ノコギリ</sup> カメラ前 <sup>カメラの前</sup> からホル スへ。			
					(つけてP.D)			
				PAN ←	ホルス、おろうじて体 をかかし (Follow) 奥へとひまる斧を ひきつけて			
					カメラ前へ投げつ ける (カメラT.B)			

S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
1	2	1	2	7.8	ぬきかけたグルンワルトの剣にひたんと当る(チョンとして115)			
		2	3		が、グルンワルト、すかさず剣を抜いてホルスに迫る(ぶくむきまで程度)			
		3	4		ホルス 体のバランス解れて..			
1	2	4	5		(ホルス背をむけてしよう)		2.7	
		5	6		ドンドーンとホルスに迫るグルンワルト(Fr.in)			
1	2	6	7		グルンワルトの剣ホルスの背を突く		4.0	
		7	8			7.9 8.45/		
		8	9				7.10	

S	C	画	章	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
12	20				ホルス、ワッとつげ どって、 カメラ前下へ大きく 下ろす。 (グルンワルト、剣を ぬく)	⊕ うわあッ!		
								
								
13	21				落下するホルス 見送りグルンワルト		1.5	
							2.0	



S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
12								
28						落下して1'くオラス。		
				PAN↓?)				
						一変となって消える。		
29				T.U		銀猫も従えた 7"ルンフルト(アオリ) 下.Uで"UP まで" (頭に残増ゆく内) ② みろ、おれに方向 う奴の最後を。 この地上はオレの ものだ、(1)うみか ならず"全てが" オレの足もとにか (ア)くみと死の 奴隷に変わって行く のだ! (笑11) 212-1.25	4.0.	

[illegible]

勇気なんてもうないよ。

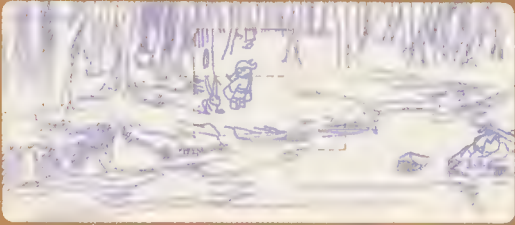

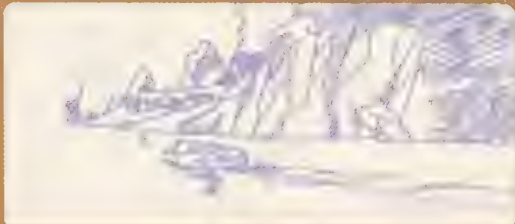
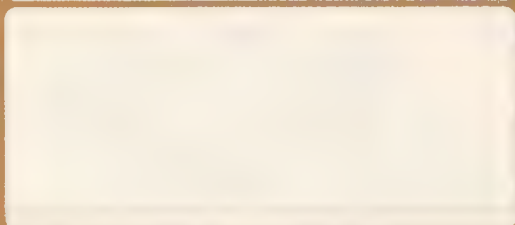
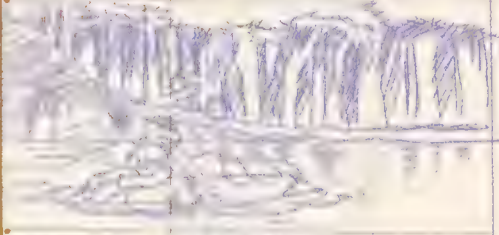
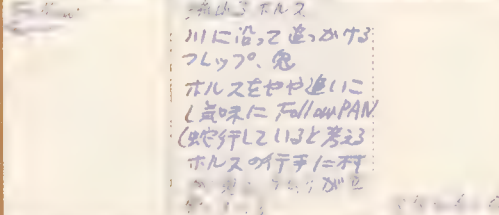

S	C	画	音	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
1	1			From (5/11)	カメラ カメラ カメラ カメラ カメラ カメラ			
					カメラ前に近づいて フリップをよみせる			
					カメラ カメラ カメラ カメラ カメラ カメラ			



S	C	画	画	カメラワークその他	内	音	TIME	録指定
15	2				小兎木のかけへ リこむ がトコトツ と出て タンポポを シャキッとたべて右 正顔する (フレッパが見たア ングル)			
					フレッパ。立上て ろをひいてはなつ が矢の なりことを 悟る		4.0	
					フレッパ キョロキョロ 左から兎 Frimして きて一緒に据す 恰 好。(兎とフレッパは 終始 自分が 食なり) マタのぞき。			
					カメラの方向にて "アッ、ソウカ、"という 感心で"ソテ"を揺 て矢をとリだす その時、兎は タンポ ポ たべたり、何ヲ ミテイルンダ"ドウ、レ フレッパを見たリ。			



S	C	画	面	カメラワーク其の他	内 容	TIME	諸指定
5	3				フレップを交っがえ ると、構えたまま左へ 一歩ニ歩  兎、後足でフレップ をゴツゴツと叩い て(フレップふりむく) フレップの柄をくる りとまわって左奥へ 逃げる		
					追うフレップ ② 待てえ、こらア!		
						18.0	
4	4			Follow →	木の岡からチラチラ と太陽の光がとれ る。美しい林の中の 追いかケ (シルエット気味)	4.0	

S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
15	5				兔、左奥から川へ出て来る PAN..	川に流れて行く		
	6				上流から、ホルスを追って来たフリップ	(追って来たフリップを止める)	6.0	
	7				フリップ達の向うを石へ流れていく	ホルス、おれえ...大変だ		
	8				フリップ、ホルスを追って石へ走り出す	おれえ...	6.0	
	9				追いついたホルス	川に沿って追いかける		
	10				フリップ、兔ホルスをせわやうに追いかける	Follow PAN (おれえ...と考える)		
	11				ホルスがオレチに...	ホルスがオレチに...	10.0	

S	C	画	内容	TIME	諸指定
16	1		収めてはボリス とかがが40秒、 銃種が強いみたい		
			ボリス、銃をまきし 銃口に向けてみ たり、 起る者が(二枚 の板を) つけながら下B、 ボリス、ガンコ仕事 姿に目をすいせら れ、(ボリスは) ガンコ、銃を壁の中 につこんでふりこ をひく、(火がイコ たひに、室内が明 くなる)		
			ボリス、銃をまきし をみつけたまき ス	大丈史が	
			じつとみつけたボリス (目はなせな)一 線の槍、銃、そ の音があて)	え? ええ、 さうすかり、	19.5
	2		(銃-す、かんをき) と九上ふ、(銃はま ない)		6.0

S	C	画 面	キャラクター・ワーク 其 他	内 容	TIME	諸指定
16	3			ホルス がンゴのチを をみつめたままが ンゴの偉へ歩み寄り		
				心解にあり		
4			in G	<p>飾が海にさる</p> <p>どうして、あれ(つ)</p> <p>飾がの上でまたえ</p> <p>飾がの</p> <p>とびさしは花</p> <p>夏、にさけた紋</p> <p>飾(あ)</p> <p>飾がのた紋は夏</p> <p>(あは)</p> <p>たか(→)</p>	9.11	

S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
16	5					① 金をあげた後 はもっとずっと 凄惨しい		
				(R.D?)	と、カン、手前の水 の中、鮎をついて シェーンよ、大抵 (つけてややP.Dか?)			
					火入れした金の箱 をみるカン ホルスふと腰の を手にとり カンに股をむけ	② これも、どうやって やったの?		
					カン、ちうとホルス の方みて、	③ そうとも、		
6					カン、左を回して 背を向ける(次の 事にとりかかる感じ)	④ ふん...		
					と腹心して左上を みながら立ち上る。		14.0	
					ホルス立止りつつ 見やる感じで左 を向く 何かに気付く、目 を輝かせる。		14.5	





S	C	画	画	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
12	12				命からシヤヘル バカバカ笑って 入る。来る			
					半身で立止り	④ まあ(111)のかゆ もう起きても、		
					ホルス(立ちあがり) 食/をもちあげてみ せる	⑤ こゝろです。		
					と体右へ向き	⑥(明く) そう(→)		
					「ア、食事をあれ、 で、こ(セリフ) と、ふりむきつ まわりへかみ 一息、息等を置き、 ア、からス、ア、と み、ふりむいて、丁度 石から入って来た ホルス、一歩、	⑦(明く) りなさいな で「もうくさな はないけど」 いつもう年な 今頃は獲物な れないほど、我 が驚いて来る な」けど」		
					ホルス 意味がよく わからぬ、が	⑧ 「いただきます!		
					と、いって、ベ、ム、に、全 り、たべはじめ、	⑨(OFF) その心配ももう すぐ消えるさ、		

S	C	画	音	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
16	13				チャハル、ボクをさ ガンコをみつめる。が 伏し眠るなり	④ 「そうだ」と!!! んだ!」けど...	19.5	
	14				オルス 終始たべる が、二人の食料が 尽き、腹をさ 感じ			
	14				DAN カンメ立上り 腰に手を このむとしな くら、	⑤ 「お前が何さい、 こるんだ」 モラスは立派な 甲だ"そして強 い" そうだ"う? ⑥ ええ、とけあ	20.0	
	15				カンメ 歩みよて 詰まつかみ 光る銀 チャハルの方を向き、 一、二歩出る	⑦ そして、このワシ か銀をたぬ この二つが前 えば、なかに 化け物マー匹 ヤニ匹(→)	21.0	
							22.0	

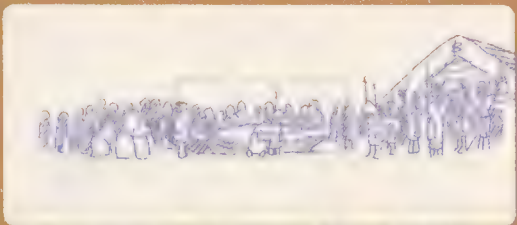
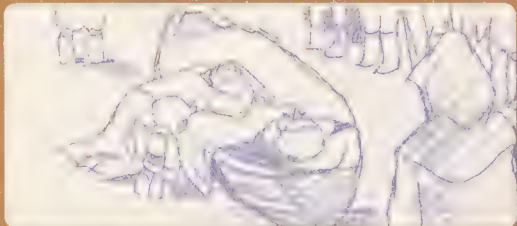


S	C	画	音	カメラワーク其の他	肉	容	TIME	諸指定
16	16				食べながら聞いて いるホルス。真木庵に チャハル、やや後向き。 わい。	②(0FF) (→) 温治するのぼさ 作もあるせん わい。		
17					チャハル、ホルスの 方向く	③ 温治するのぼさ 作もあるせん わい。		
18					ホルス。	④ 温かのぼって 来ないの 今朝まで(→)		
19					チャハル。 とやや心配そうに 眺めとす。 カンコ、左奥にFrim して石へ行きながら 不意にフレイアの位 まで、左へふりかへて	④ (→) 明け方から みんなが出し けたんだ「けど」 ⑤ 心配はいらんぞ ⑥(泣き声)	25	20



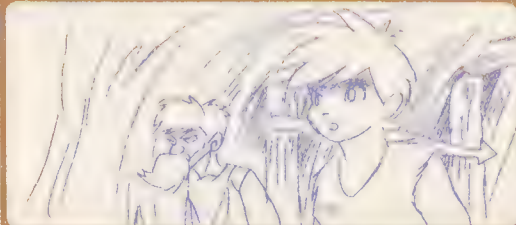



S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
16	20				駆けこんで来るフレ ッ (フレッは思ひ す立止して言うく ある一瞬声を出す 抱きついても行けな い)			
	21				サハル驚いて息を 止める(水着を濡し青 と赤く顔が赤い)	⑨ フレッ	45	
	22				フレッの涙に濡 れた頬(涙は母 をみよる)	⑩ お母さんお 父さんが	40	
	23				サハル不安	⑪ え?(声になら ない息を咽う)	15	
	24				走り出し			
	25				サハル 表に走り 出す			
	26				はんえ思わす様 を浮かす			



S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
23	(続)				アレックス わっと ガンコに抱きつ いていく			
24				7.0	アレックスとガンコ  T.U と海原をあげる (糸よりもと ヒイタ サイスから糸の反対側 をT.U)	こっした... まうか モラス が....?	4.5	
							8.16-172.5	5.0

S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指証
17	1				船の上に置かれた 遺体と建ち、チャハル とフレップを歩か に、情然とうなだ れる人々たち (静的な美しい構 図で)		4.5	
	2			テリ	フレップ、チャハル とモラス ややフガン (出来れば「ピエタ」 的な厳肅な三角 構図で)		5.0	
	3				悲しみの女たち		5.0	
	4				モラスと行動を 共にしてきた男た ち、怒りと悲しみを 分かち合っている 人々、前がの大方 が、皆々前を 通って左へ002		5.0	

S	C	画	宝	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
17	5					ボルド、フレップの傍にとまり、一瞬フレップを見つめた後、更にフレップに寄ってヒザまづき、フレップの肩を抱く。		
	6				(12c)	ボルド、フレップを勇気づけようと話す(ボ) 背景にホルスとガンコ ボルド、こらえきれず涙の目をそむける。	5.0	
	7				下U	ガンコ、ホルス ガンコ、全てを悟ってカジ場にかえる(Front) カメラその動きの中で(フレーム直しを兼ねて)ホルスに下U	5.5	
	8					奥の人垣をわけて(10) 奥みぬきトア・ボ王 人からわかれは う人の方から村長の ぶつらんを村 方へ向き直ってセリゲ 長、ムダなんだ。 あれは只者じゃない。 キラとモラスの方みて 怒らせちゃいか ボルド 立上る。 んのです。	5.0	14.0



鉛をふりかきして  
04ふ  
(た"61" 全笑で"は)  
な(1)

中には右折へ出て  
来子ものも居る。

2. 5

14

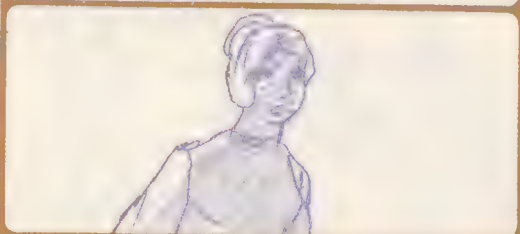


夢人の異境、ホ  
 ルドのまわり  
 集て来る。  
 フレーツ、それを  
 みて、ゆびを  
 ホルドに懸  
 けする。ホルド  
 一驚してたじ  
 こふ事をする。  
 44へし、短あ  
 け乙、セウ  
 ホルド、小いむ  
 ミーンとしてし  
 う全

⑦ 122222  
⑧ 122222  
⑨ 122222  
⑩ 122222  
⑪ 122222  
⑫ 122222  
⑬ 122222  
⑭ 122222  
⑮ 122222  
⑯ 122222  
⑰ 122222  
⑱ 122222  
⑲ 122222  
⑳ 122222  
㉑ 122222  
㉒ 122222  
㉓ 122222  
㉔ 122222  
㉕ 122222  
㉖ 122222  
㉗ 122222  
㉘ 122222  
㉙ 122222  
㉚ 122222  
㉛ 122222  
㉜ 122222  
㉝ 122222  
㉞ 122222  
㉟ 122222  
㊱ 122222  
㊲ 122222  
㊳ 122222  
㊴ 122222  
㊵ 122222  
㊶ 122222  
㊷ 122222  
㊸ 122222  
㊹ 122222  
㊺ 122222  
㊻ 122222  
㊼ 122222  
㊽ 122222  
㊾ 122222  
㊿ 122222

10.0

15



4ハル、身も起して、  
心の中をあらわしやり出す  
ように...

55

16






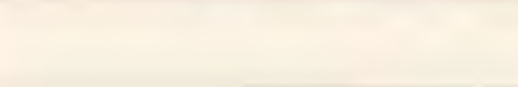


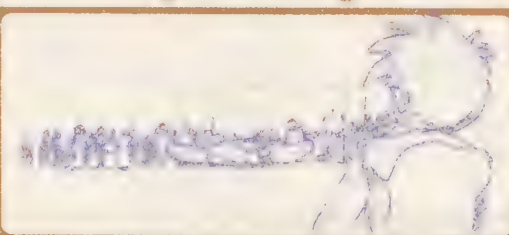
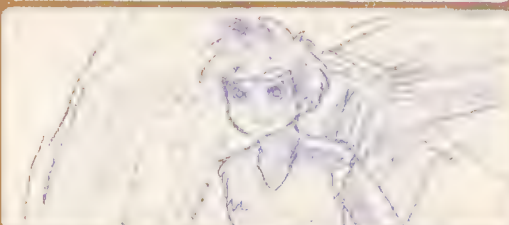


ボルド、フレッシュ  
そして集った達の  
万歳

1.5

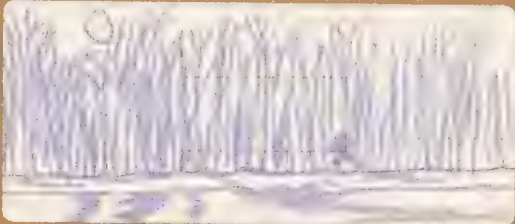

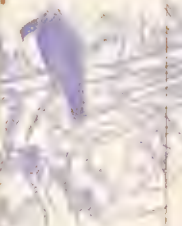
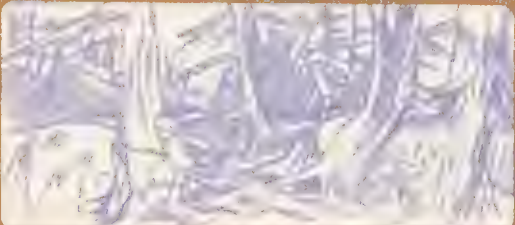








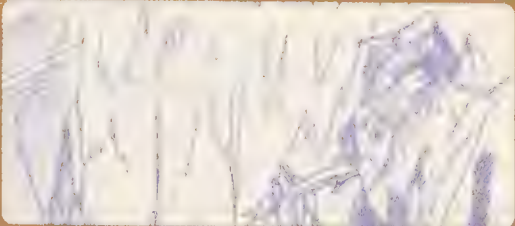
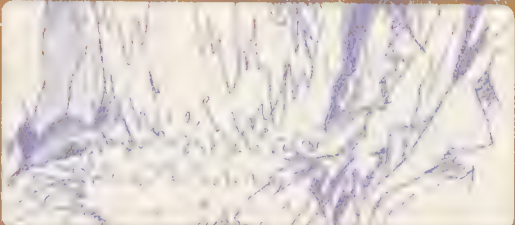

S	C	画	音	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
17	24				シャハルUP。(文) て) 右正面みえ	① 一ムより向ム かが方を出し 合、たら 智恵を 出(合)たら、		
					と左正面下(モラス) に顔をぼす		6.0	
	25				モラスの死顔			
	26						1.5	
	27				シャハル			
	28				シャハル、決然と立ち をあげて	② お顔に汗つて	2.0	
	29				シャハル、おめ ボルト達、	命を賭けおと は、ムで、こは なく全部こ...	4.0	
	30				ボルト、決然、 巻頭とした構図 で悲しさを出す			
	31				シャハル、云、/終え てヒガまつし			
	32						5.0	

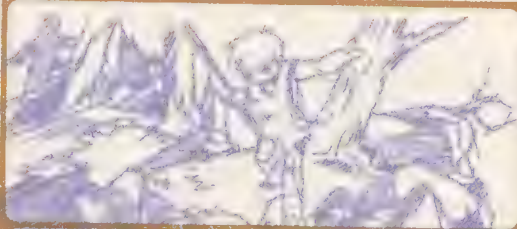
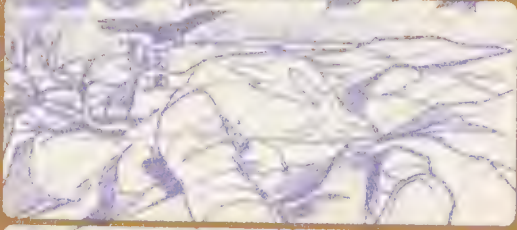
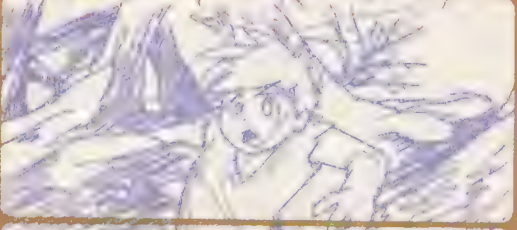

S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
77	29				前を走るオオキキ のアングルで"ひいさ は...と云々 (ホルスの聲に光)			
	29			スロ	ホルスに下り 父意 産名を云、云々		3.0	
	29			ミタ	ホルス、鉛三本と 巻いた糸団をチキク とて右へfront		4.5	
	30				ホルス、村人達の後 を過って右へ04は (川がめえとまい) カサ場の洞より、 みずがカサから出て カサの洞から出て みかえて出て来る		4.0	



S	C	画	画	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
18	1				上流の岸に 高木が立ち並ぶ けるホル入のミルエ 人、(静かにした姿) 水が流れる(静かに) 静かに川 流			
19	1				合流地、右から支流 が流れ込み、流が まわっている。月の倒影が 見える。		5.5	
	2				下からホル入のミルエ が流れてくる。 水が静かに流れてい る。(静かに)		2.0	
	3				ホル入、水が流れてくる。 静かに流れてくる。 水が静かに流れてい る。(静かに)		11.0	
					ホル入、水が流れてくる。 静かに流れてくる。 水が静かに流れてい る。(静かに)		4.0	



S	C	画	画	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
5	7					その前 岩などの前に 移して行ってあっと なる。		
5	5					滝の前に張り出し た岩や 枝に鳥やけ ものの死骸がひら かっている。	2.5	
				P.O. (T.O. 効果?)		ハロウダ"ウン 滝壺 やや左へ見おかし にPAN		
				PAN ←			6.0	

シ	撮	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指注
9	6			アム、景、あり、い か、ん、て アム、ま、ま、ま、ま と、ま、ま			
	7			ファン、(ホルスの主観) 落ちていく石 踏み出される足 その時、下の枝のかけ から、黒いもの、ガッパ サバザンと、とび立っ てカメラ前へ、		2.5	
	8			ホルスの顔をかす めて奥へとぶカラス (つけてPAN) ホルス、おどろいて カラスを眼で追う (はじめ左へとぶの で、左へむきかける が、すぐ右へふりむく)		2.0	
			PAN→7	その時、ホルスの 顔を、奥へとぶ カラス、ホルス は、おどろいて、 カラスを、追う (ホルスの顔を、 かす、奥へとぶ カラス、ホルス は、おどろいて、 カラスを、追う)		3.5	

S	C	画	面	カメラワーク具その他	内	容	TIME	諸指定
9	9			PAN →	ホルスうおとろき、 大きく息を吐いて、 前へ出かける(姿勢 低くして) 通れ気味につけて PAN →			
10	10			Follow (T.V.)	ホルス 用心深く身 をかめて(直ぐう に)岩の只端に出る。 つけて Follow			
					ホルス、アッとなる カメラ、ホルスを乗り 越えようという ジャンプ よどんだ瞬間 かげの初めから スーッと 月光の当た る部分へ滑りよう に出て来る怪鳥の奇 妙な動きが不規則に ある。 か、不規則に ホルスよしと決意 して右前へ	15.0		
11	11						2.0	

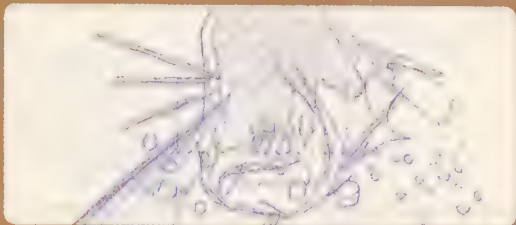
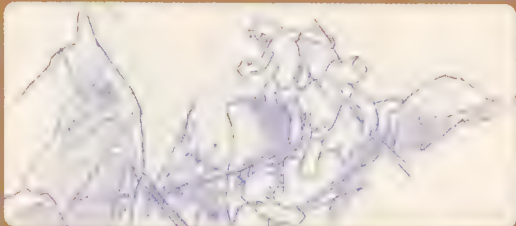


S	C	画	画	カメラワーク其の他	内	音	TIME	諸指定
9	12				アオリ。(奥に滝) ホルス、木の向うを通 て、下へありはじめる。  それにFollowするよ に P.D 開始。 そのまゝホルスを追 抜いて水面まで。 (右に合流点がある)※  手前左から、割った 鉾がスーッと動い ていく。ホルスが上から 岩の周りを降りて来る。 (ホルスは右の岩み ているので気付か ない)  鉾はFh.outして 尾ぞしがチラと みえて、水もバ シャッと叩く。			
					※ P.Dの時、左下に手 前の岩(P.D)を少し いここと、やや右 左へ「B」しな がら「P.M.V」 と「B」を出す。 (おりにみ る感を出すため)。          降り途中のホルス 右の岩からはっとし てのをい てみる。		10.0	
	13						10	




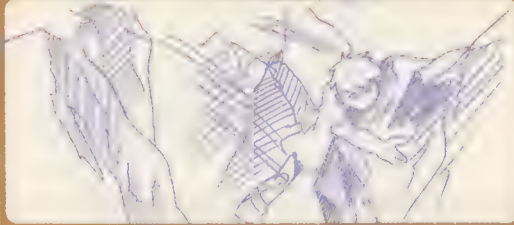
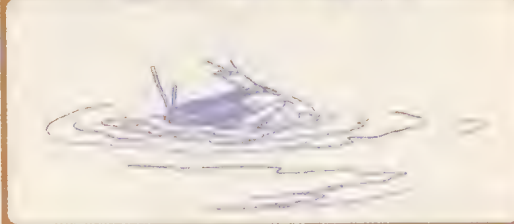


S	C	画	船	カメラワークその他	肉	音	TIME	諸指定
19	14				岩の周りをみえり のは波紋のみ			
	15				(19-15と同ボジ): みつめていたホルス 気にとりなみして(?) 再びみりはじめり (おちつけろR.D、ホル ス 岩ガサに)		2.5	
	16				(おちつけろR.D、ホル スが画面に入ってきた) 岩の周りをみえり下 の方にみえていふ 左よからホルス降り て来り、岩の割れ目 を通うとして、 ハッと身をいいてお くふ 割れ目の向うを左 手奥下から、又ウツと 姿を見せり怪異の頭、 右へぬって岩沿いに 遠退して行く ホルス、そうだ!と 手前の岩を拾りあげ けり 右上に両手でカー ン殺げあげり		3.0	



S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
19	16				その岩を連うみんじ で"クイック R U			
	続			P.U.P	岩の向うから 鉄砲 して 岩を 砕く 様			
					か"4ン と 岩を 噛 み 砕く、			
					すみずみ" 鉄を 投 げ" つけまはす、		16.0	
	17						1.0	

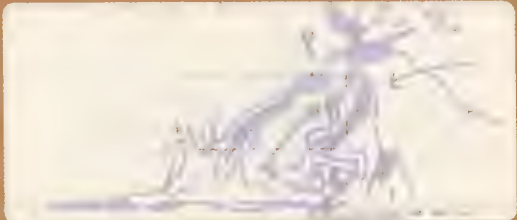

S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
17	18				空中の怪鳥			
					怪鳥は下へ向けていく (当たったからという、 リ、跳躍の当然の 結果として)		1.5	
	19			P.U. ↑	(19-16 カット 踵と 同ホジ)			
					岩の割れ目の向う をバシャーンと水中 にあちる怪鳥、 ホルス、その動きと 交錯するように、割 れ目とびこえ、石壁 の岩の上にすばやく 登る、(ついで P.U.)		6.0	
	20				ホルス、鈴をみはさ る。			
							1.5	
	21				怪鳥、まわり人で 水からあちるホル スをキッとにらむ。			
							2.0	

S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
19	22				ホルス 狙って投げ る。			
23				・(ハリ) (投げ)	ホルスなめ怪魚  右眼に命中する		1.0	
	23 A			INSERT	その寄り カットイン		1.0	
	23 続き			23と続けて描く	小魚 横倒しに なりながら怪魚E ホルスに突きつける		0.5	

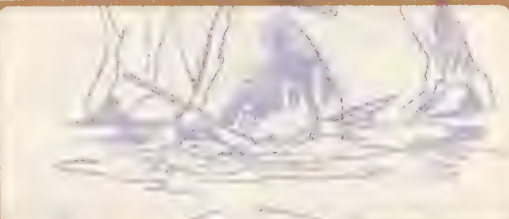

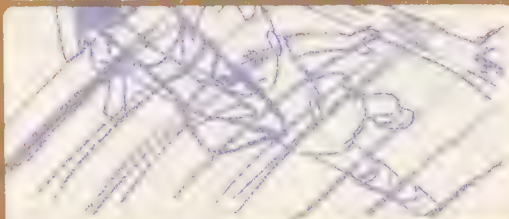
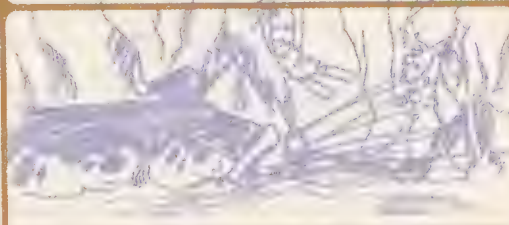
S	C	画	画	カメラワーク・道具その他	内	容	TIME	諸指定
19	23 8分 51				ホルス、とんで Front			
24					ホルスが岩にとりつく。 なつかに怪火を当て る。そ火が下方の方 消えていく。		1.5	
25					怪火が怪火を絶 りながら横倒しに泥 んでいく。		1.5	
26					ホルスが喜び が、それはすぐ驚 きに変わる。	⓪ やったぞ！	4.5	

S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
19	27				さっとなめるホルス なめで 影がゆらめいて ごく近いところ 怪鳥が顔を出し、 左目でホルスをに らみながら突進して 来る			
					ホルス左へとんで ちれる			
					14歳若く激突		25	
					そのまま逆立ちとなり			



S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
	21				奥へバッシュン、	木へ入うつかまった 岩、衝突によて倒 れはじめ、 木へ入、あわててや 手前上へ跳躍して 下へ、  (岩、水中に倒れこ む)		
	22							
	23							
	24				木へ入、杉木にとひ つく、が、木元が 崩れて下へ、		5.0	



シ	C	画	カメラワークその他	内 容	TIME	諸指定
19	シ			迫る煙突、 近づきながら カメ ラ前に 煙煙を噴 きつける。		
					1.5	
20	シ			その中を 体もぬり バットと んを 上へ (はずみで 枝は 電 全に 抜ける)		
21	シ			ホルス、窓をとんで 煙突の 背にとりつく	1.0	
				煙突、止まれず、その まは、右の 岩に のりあ がり、左へ ずりよる ように スプスプと 走る。		

画 南

## カメラワークその他

内 容

TIME 請指定



◎ 客りのアウトインを考

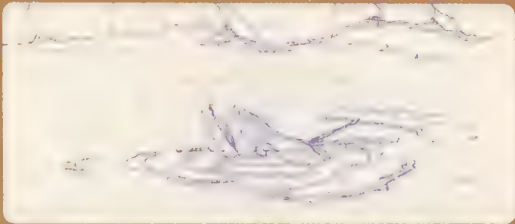
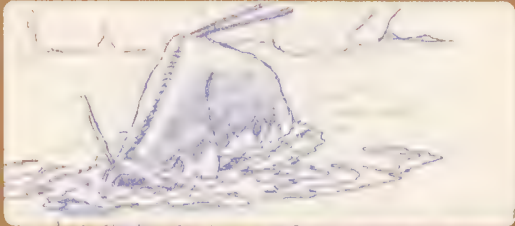
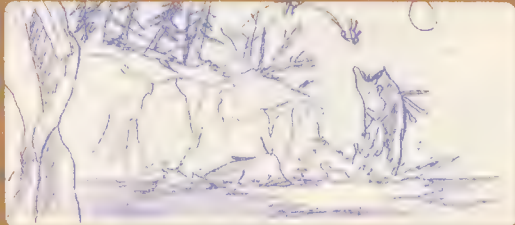
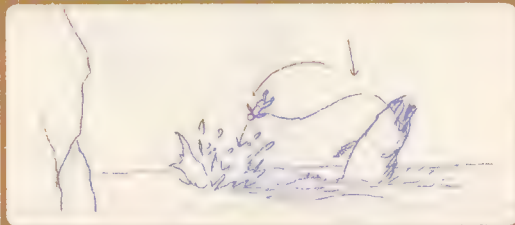
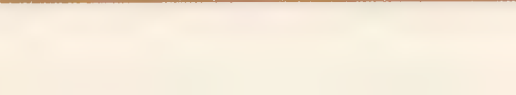
$(a, c) (a \neq c \text{ "リ"})$

○、健康のリアクション











S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
					水魚、右端で「チン」 と右正面の上から水 面はやく互転して			
					く→ 「フカン」			
					水魚と水魚向に水に入 upは2枚あり?			
	(42)				水魚、ガガ、と出て 水でして「水」を叩き、 互転しながら大跳 き、水に入ると、 のみこまれたかにみ きた水に入ると左に跳 ねて、水魚も石へつ けさ、 そして両者を結び、 水に入、水にあけて カット、	1.0		
					水魚が「チン」を叩き けるところは勿論作 画するけれど、必ずし も明確に印象にの こる必要はない、	2.0		

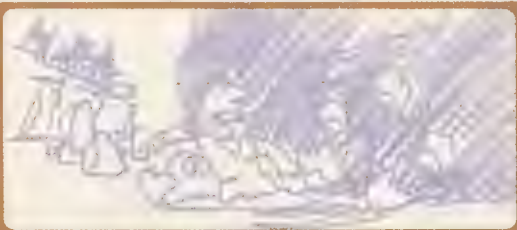

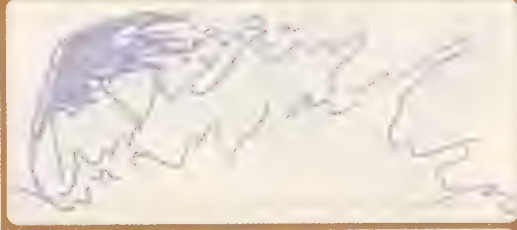



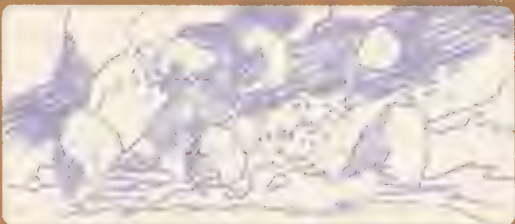

S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
19	45					怪鳥の尾ビレが なく(自分の姿を感 じさせぬこと)沈ん で"いき タルスもひら れて水中に		
20	1					水中 沈んで"いく怪鳥 おろしのFollowで" フレーム内を上から 下へ 怪鳥が下へFront して、抵抗しつつも ひらかれてタルス が上から画面内へ	1.5	
				Follow				
							6.0	

S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
20	2				水底 上から怪魚がはく。 水底に体を潜せ る(少々の煙が たち 体がかさ(り) 怪魚、口が今力なく 煙をポワールと はく(水底やや暗 く(出される)			
					ホルス 泳いでお りてきて、舟に乗り (怪魚、眠つてゐる)			
			4.0		足をかけて斧を ぬきぬこうとする。 (ホルスの不慮、足さ ずかち上る?) 怪魚、(痛む?) 銀 をぬいてホルスをに らみ、突然暴れ出し て左前へ、※			
			4.0		怪魚、最後の方まで、 リハって身をくねら せ、カメラ前まで上へ 猛スピードで大きく Front;	※これ以後の怪 魚の動作は全く 理性を失っている。 狂おしく表現 すること。 足腰しかなりこと その無気味さを 出すために利用 すること	8.0	4.0
					ホルス、遠心力で ひりまわれながら			






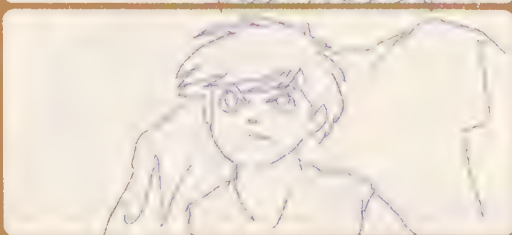
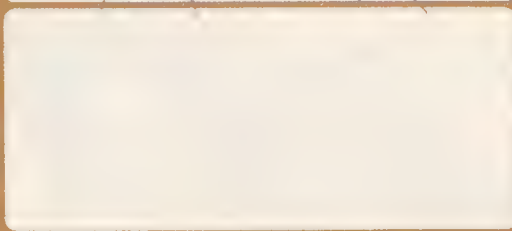
S	C	画	面	カメラワークその他	肉	容	TIME	諸指定
22								
						水中より水面の アオリ 怪魚、水上へズ バツと飛び出す。 (水面の処理をエ スする)		
5						水上にとび出し た怪魚、暴れて再 び水に突っ込み、そのま 右の岩に頭をぶつ つける。そしてその反 動で本流への出口 へ向かう。横ざま にぶち当たる。 ホルス、その勢いで カメラ前へはねとび て来る。(急ぎ足 で)		
								

S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
9	7				ホルス、石前み こんで"Fly in. 水 におろる、立って (足が立つ様子) あわてて奥へ逃げ 出す(斧を捨てるこ ううまく処理すること) (これは、岩に斧が 突出した岩が多く 石へ嵌って(いる))			
					カメラ右前み たまに"Fly in. 水 をさえる(大異れ き作的な様子があ ること)			
								
					ホルス、岩の向うみ たまに"Fly in. 水 をさえる(大異れ き作的な様子があ ること) 岩に頭をぶつけ、 フッとホルスをお どろ、ホルス、さっと の岩おけに。 "Fly in. 水 をさえる(大異れ き作的な様子があ ること)			

S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
30	9				氷中から突出した マ 右から怪鳥 Fr in いけて Follow と なす 岩とバリバリバリ と破きながら突進			
					遂に大きな岩壁 に激突する 崩れ落ちる岩		4.0	
	10					岩崩れの下敷きに なる怪鳥 (ホルスなめ) 完全に埋没し、 全くの静寂にみちみ	2.0	
	11					から遠くをみわた るホルス正面 (→)	21.0	







右側より  
崩れ落ちる岩  
をみわたるホルス  
正面 (→)

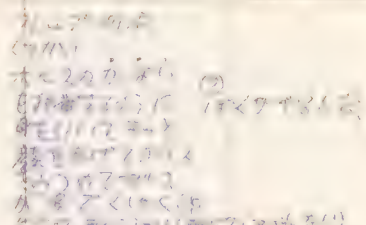
S	C	画	面	カメラワークその他	内	音	TIME	諸指定
12	12				一、二歩、よろめくように後退し、岩にもたれかかる。 オムツを、			
13	13				ふと眼をあげて、 (眼で汗をふくアクションも可) あっとなる。		2.0	
14	14				岩鼻からさっと身をひるがえして去る銀狼、月光にキラリと光る。 カラカラッと落ちる石。		2.5	
					ホルス正面UP と唇をかむ。	⊗ どうが...	3.1	
							5.18.19.20 = 253.04sec.	



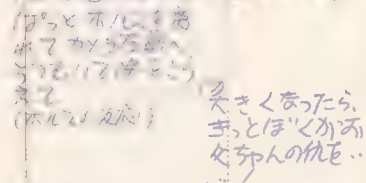


S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
21	4					② カメラ前あらっしゅ あ前まんに やっつけられ 胸にぶしゃぶりつ 11で ぐんぐうで OPく (T.U)		
						胸にぶしゃぶりつ 11で ぐんぐうで OPく (T.U)		
						胸にぶしゃぶりつ 11で ぐんぐうで OPく (T.U)		
						胸にぶしゃぶりつ 11で ぐんぐうで OPく (T.U)		

15



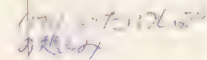
20



と、石のガンコたわ  
と取継ぎ、  
オムス ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿ ㏀ ㏁ ㏂ ㏃ ㏄ ㏅ ㏆ ㏇ ㏈ ㏉ ㏊ ㏋ ㏌ ㏍ ㏎ ㏏ ㏐ ㏑ ㏒ ㏓ ㏔ ㏕ ㏖ ㏗ ㏘ ㏙ ㏚ ㏛ ㏜ ㏝ ㏞ ㏟ ㏠ ㏡ ㏢ ㏣ ㏤ ㏥ ㏦ ㏧ ㏨ ㏩ ㏪ ㏫ ㏬ ㏭ ㏮ ㏯ ㏰ ㏱ ㏲ ㏳ ㏴ ㏵ ㏶ ㏷ ㏸ ㏹ ㏺ ㏻ ㏼ ㏽ ㏾ ㏿ 㐀 㐁 㐂 㐃 㐄 㐅 㐆 㐇 㐈 㐉 㐊 㐋 㐌 㐍 㐎 㐏 㐐 㐑 㐒 㐓 㐔 㐕 㐖 㐗 㐘 㐙 㐚 㐛 㐜 㐝 㐞 㐟 㐠 㐡 㐢 㐣 㐤 㐥 㐦 㐧 㐨 㐩 㐪 㐫 㐬 㐭 㐮 㐯 㐰 㐱 㐲 㐳 㐴 㐵 㐶 㐷 㐸 㐹 㐺 㐻 㐼 㐽 㐾 㐿 㑀 㑁 㑂 㑃 㑄 㑅 㑆 㑇 㑈 㑉 㑊 㑋 㑌 㑍 㑎 㑏 㑐 㑑 㑒 㑓 㑔 㑕 㑖 㑗 㑘 㑙 㑚 㑛 㑜 㑝 㑞 㑟 㑠 㑡 㑢 㑣 㑤 㑥 㑦 㑧 㑨 㑩 㑪 㑫 㑬 㑭 㑮 㑯 㑰 㑱 㑲 㑳 㑴 㑵 㑶 㑷 㑸 㑹 㑺 㑻 㑼 㑽 㑾 㑿 㒀 㒁 㒂 㒃 㒄 㒅 㒆 㒇 㒈 㒉 㒊 㒋 㒌 㒍 㒎 㒏 㒐 㒑 㒒 㒓 㒔 㒕 㒖 㒗 㒘 㒙 㒚 㒛 㒜 㒝 㒞 㒟 㒠 㒡 㒢 㒣 㒤 㒥 㒦 㒧 㒨 㒩 㒪 㒫 㒬 㒭 㒮 㒯 㒰 㒱 㒲 㒳 㒴 㒵 㒶 㒷 㒸 㒹 㒺 㒻 㒼 㒽 㒾 㒿 㓀 㓁 㓂 㓃 㓄 㓅 㓆 㓇 㓈 㓉 㓊 㓋 㓌 㓍 㓎 㓏 㓐 㓑 㓒 㓓 㓔 㓕 㓖 㓗 㓘 㓙 㓚 㓛 㓜 㓝 㓞 㓟 㓠 㓡 㓢 㓣 㓤 㓥 㓦 㓧 㓨 㓩 㓪 㓫 㓬 㓭 㓮 㓯 㓰 㓱 㓲 㓳 㓴 㓵 㓶 㓷 㓸 㓹 㓺 㓻 㓼 㓽 㓾 㓿 㔀 㔁 㔂 㔃 㔄 㔅 㔆 㔇 㔈 㔉 㔊 㔋 㔌 㔍 㔎 㔏 㔐 㔑 㔒 㔓 㔔 㔕 㔖 㔗 㔘 㔙 㔚 㔛 㔜 㔝 㔞 㔟 㔠 㔡 㔢 㔣 㔤 㔥 㔦 㔧 㔨 㔩 㔪 㔫 㔬 㔭 㔮 㔯 㔰 㔱 㔲 㔳 㔴 㔵 㔶 㔷 㔸 㔹 㔺 㔻 㔼 㔽 㔾 㔿 㕀 㕁 㕂 㕃 㕄 㕅 㕆 㕇 㕈 㕉 㕊 㕋 㕌 㕍 㕎 㕏 㕐 㕑 㕒 㕓 㕔 㕕 㕖 㕗 㕘 㕙 㕚 㕛 㕜 㕝 㕞 㕟 㕠 㕡 㕢 㕣 㕤 㕥 㕦 㕧 㕨 㕩 㕪 㕫 㕬 㕭 㕮 㕯 㕰 㕱 㕲 㕳 㕴 㕵 㕶 㕷 㕸 㕹 㕺 㕻 㕼 㕽 㕾 㕿 㖀 㖁 㖂 㖃 㖄 㖅 㖆 㖇 㖈 㖉 㖊 㖋 㖌 㖍 㖎 㖏 㖐 㖑 㖒 㖓 㖔 㖕 㖖 㖗 㖘 㖙 㖚 㖛 㖜 㖝 㖞 㖟 㖠 㖡 㖢 㖣 㖤 㖥 㖦 㖧 㖨 㖩 㖪 㖫 㖬 㖭 㖮 㖯 㖰 㖱 㖲 㖳 㖴 㖵 㖶 㖷 㖸 㖹 㖺 㖻 㖼 㖽 㖾 㖿 㗀 㗁 㗂 㗃 㗄 㗅 㗆 㗇 㗈 㗉 㗊 㗋 㗌 㗍 㗎 㗏 㗐 㗑 㗒 㗓 㗔 㗕 㗖 㗗 㗘 㗙 㗚 㗛 㗜 㗝 㗞 㗟 㗠 㗡 㗢 㗣 㗤 㗥 㗦 㗧 㗨 㗩 㗪 㗫 㗬 㗭 㗮 㗯 㗰 㗱 㗲 㗳 㗴 㗵 㗶 㗷 㗸 㗹 㗺 㗻 㗼 㗽 㗾 㗿 㘀 㘁 㘂 㘃 㘄 㘅 㘆 㘇 㘈 㘉 㘊 㘋 㘌 㘍 㘎 㘏 㘐 㘑 㘒 㘓 㘔 㘕 㘖 㘗 㘘 㘙 㘚 㘛 㘜 㘝 㘞 㘟 㘠 㘡 㘢 㘣 㘤 㘥 㘦 㘧 㘨 㘩 㘪 㘫 㘬 㘭 㘮 㘯 㘰 㘱 㘲 㘳 㘴 㘵 㘶 㘷 㘸 㘹 㘺 㘻 㘼 㘽 㘾 㘿 㙀 㙁 㙂 㙃 㙄 㙅 㙆 㙇 㙈 㙉 㙊 㙋 㙌 㙍 㙎 㙏 㙐 㙑 㙒 㙓 㙔 㙕 㙖 㙗 㙘 㙙 㙚 㙛 㙜 㙝 㙞 㙟 㙠 㙡 㙢 㙣 㙤 㙥 㙦 㙧 㙨 㙩 㙪 㙫 㙬 㙭 㙮 㙯 㙰 㙱 㙲 㙳 㙴 㙵 㙶 㙷 㙸 㙹 㙺 㙻 㙼 㙽 㙾 㙿 㚀 㚁 㚂 㚃 㚄 㚅 㚆 㚇 㚈 㚉 㚊 㚋 㚌 㚍 㚎 㚏 㚐 㚑 㚒 㚓 㚔 㚕 㚖 㚗 㚘 㚙 㚚 㚛 㚜 㚝 㚞 㚟 㚠 㚡 㚢 㚣 㚤 㚥 㚦 㚧 㚨 㚩 㚪 㚫 㚬 㚭 㚮 㚯 㚰 㚱 㚲 㚳 㚴 㚵 㚶 㚷 㚸 㚹 㚺 㚻 㚼 㚽 㚾 㚿 㜀 㜁 㜂 㜃 㜄 㜅 㜆 㜇 㜈 㜉 㜊 㜋 㜌 㜍 㜎 㜏 㜐 㜑 㜒 㜓 㜔 㜕 㜖 㜗 㜘 㜙 㜚 㜛 㜜 㜝 㜞 㜟 㜠 㜡 㜢 㜣 㜤 㜥 㜦 㜧 㜨 㜩 㜪 㜫 㜬 㜭 㜮 㜯 㜰 㜱 㜲 㜳 㜴 㜵 㜶 㜷 㜸 㜹 㜺 㜻 㜼 㜽 㜾 㜿 㝀 㝁 㝂 㝃 㝄 㝅 㝆 㝇 㝈 㝉 㝊 㝋 㝌 㝍 㝎 㝏 㝐 㝑 㝒 㝓 㝔 㝕 㝖 㝗 㝘 㝙 㝚 㝛 㝜 㝝 㝞 㝟 㝠 㝡 㝢 㝣 㝤 㝥 㝦 㝧 㝨 㝩 㝪 㝫 㝬 㝭 㝮 㝯 㝰 㝱 㝲 㝳 㝴 㝵 㝶 㝷 㝸 㝹 㝺 㝻 㝼 㝽 㝾 㝿 㞀 㞁 㞂 㞃 㞄 㞅 㞆 㞇 㞈 㞉 㞊 㞋 㞌 㞍 㞎 㞏 㞐 㞑 㞒 㞓 㞔 㞕 㞖 㞗 㞘 㞙 㞚 㞛 㞜 㞝 㞞 㞟 㞠 㞡 㞢 㞣 㞤 㞥 㞦 㞧 㞨 㞩 㞪 㞫 㞬 㞭 㞮 㞯 㞰 㞱 㞲 㞳 㞴 㞵 㞶 㞷 㞸 㞹 㞺 㞻 㞼 㞽 㞾 㞿 㟀 㟁 㟂 㟃 㟄 㟅 㟆 㟇 㟈 㟉 㟊 㟋 㟌 㟍 㟎

50  
2000  
76000



150

[illegible]

卷二





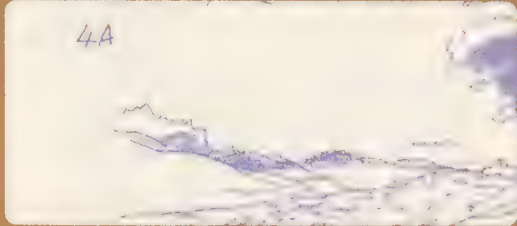
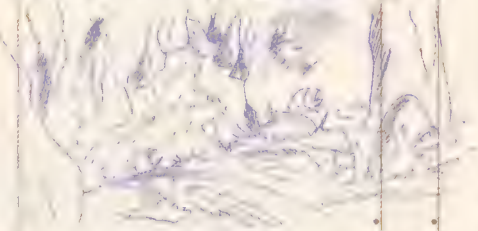

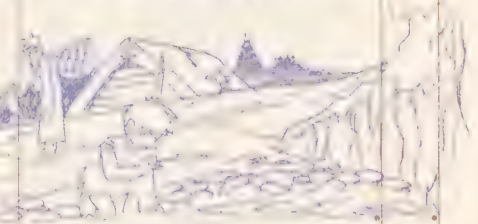
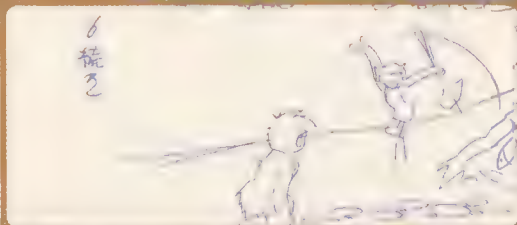




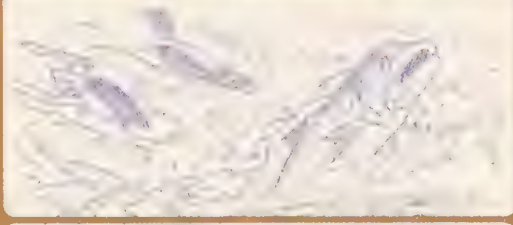
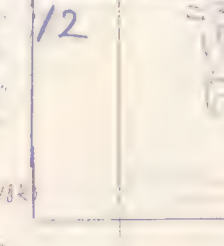
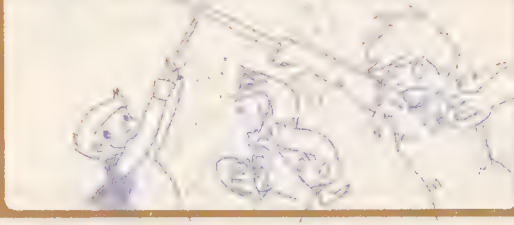
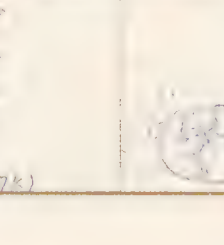
S	C	画	面	カメラワーク具の他	内	容	TIME	諸指定
21	11			PAN (T.B)	ルスの前を通って ツレツツに奥まで出 た。 (「あんた、うけ取れよ おれ、おれよ」)			
					「おれ、ツレツツ、おれ 前におれ、おれ、おれ」	さあ、元気をだし 奥とりに行こお!		
								
								
								

5'21 76.5X20 12.0



S	C	画 面	カメラワーク其の他	内 容	TIME	諸指定
22				(前義)		
				のぼくのぼん ヤイヤイ のぼれのぼれ		
						
						

S	C	画 面	カメラワーク其の他	内 容	TIME	諸 情 定
	2	1-2 5 				
		4A 				
		1 				
		6 梳 3 				

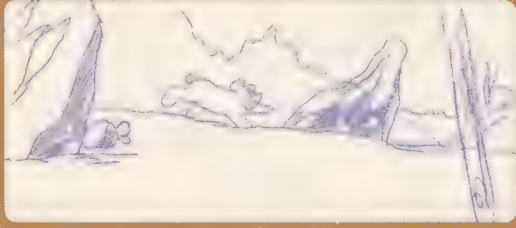
S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
22	6			11 (6.8秒)				11 (6.8秒)
	7			11 (6.8秒)				11 (6.8秒)
	8			12 (6.8秒)				12 (6.8秒)
	9			12 (6.8秒)				12 (6.8秒)



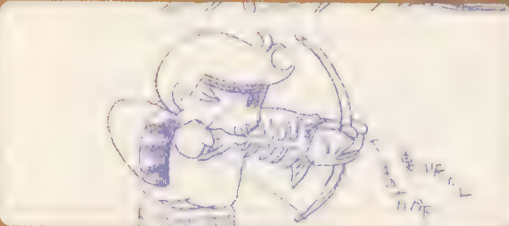


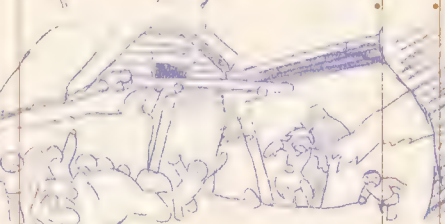
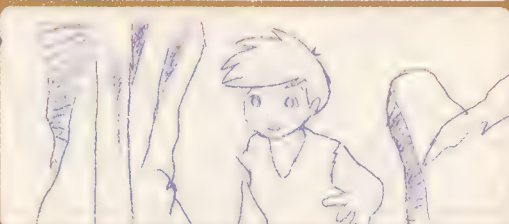

S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
22	13			12 (続き)				11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100
	15			14				




S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	録指定
22	16			1/1				
17	17			(17.2k)		<p>モリは人いはいやいやいや ふふふふやややややや</p>		
18	18							
19	19							

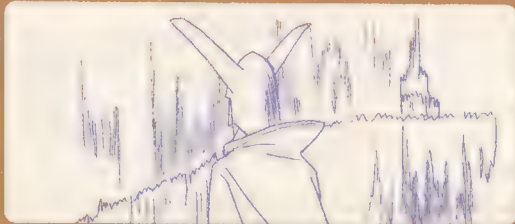





S	C	画	図	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指示
2219				アイ 20				
2				アイ				
2				アイ				
2				アイ				

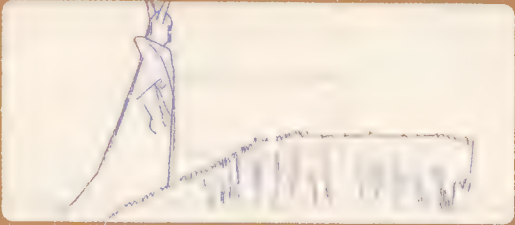


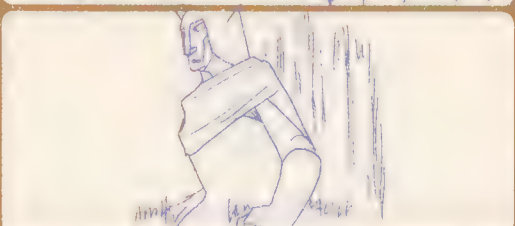
S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
24	29			ひのあちめまに ひのあちめまに 26 ミニムービー (9.0k)				
	27			28 ア ー イ (22k)			(2.5k)	ア ー イ
	29			30 このこのカサ (18k)			(2.2k)	
	30			31 このこのカサ (18k)			(6.5k)	カ イ カ イ ア イ ア イ (1.2k)

S	C	画	画	カメラワークその他	内	容	TIME	諸備注
22	32					おかしな面々		
				(1.5K)				
33						またまた		
				(1.5K)				
44						おかしな面々		
				(2.19K)				
55						おかしな面々		
				(1.5K)				

S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
23	/				パシッ!とすたねる報			
				P.U	素速くP.U グリンワルトのUP 「なんだと、あの小僧が生きていた、」 《生きていた、》で立上る ついでP.U アオリ			
				P.U				
2				おれ PAN ←	大広間、 這川つくばる銀蛇、 グリンワルト左へ歩き、階段をのぼりたす、 「可愛いおれの大カメラを壊すとは---」		4.5	
								8.0

S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
23	3				グレンワルト, くろっく ぶりあいて 「貴様までついて いながらだぞ」 (一部次カットへ)			
								
	4				フカン 銀狼 更にちざんする,		1.5	
	5				グレンワルト, 足屋 に階段をのぼる 「いや、おれはしく じりません、 絶対にしくじりば せんのぞ」		2.0	

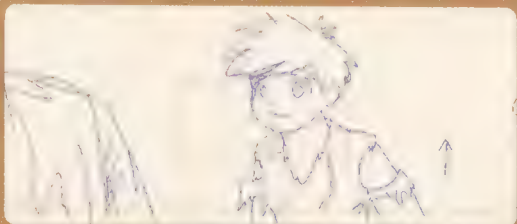

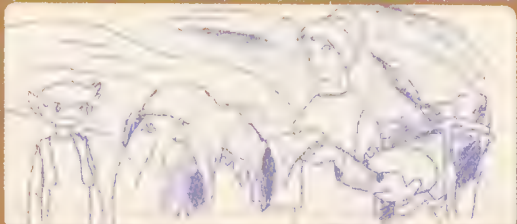



S	C	画	部	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
5	続々							
6				[a.c]	右下から Fr. in 「幾らでも手はある」 と止まり 眼をうらりと動かし 「行け、そして今度こそ お前の目にしる」 くりとくりむき		6.0	
7				[a.c]	「刃向う者すべてを 殺す」 銀狼、後退りある ように尻を左へまわ してあら うと左へ Fr. の グレンツは椅子に 坐りながら		5.5	
8				[a.c]	「油断は出来んぞ」 奴が力をつける 前にどうあつても 叩き伏せろ」 それがオレの全て		5.0	
				T-U				


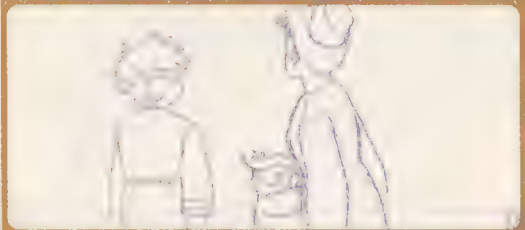


S	C	画	宙	カメラワーク 夕昇その他	内	容	TIME	諸指定
	お 純 ま				につなかるー、 みづめる鋭い視線 に下し 胎一杯に		9.0	





S	C	画	節	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
2	1				着物をぬい、 たぬス服かかや つせて立上りけ る、	(OFF) (6.2.A) ホルスあいでけ!		
4	2				飯場入口 あにこんでまう おアとアに	② 一羽いさほう め!		
7	3				ホルス、古い破れ なをを破いて 捨てる			
	4				アハハ、やや新 にまわりこんで新 しい着物を着せて やる (ホルス、ややき つわい!)			



S	C	画	キャラクター等	内容	TIME	諸指定
257	(続)			ホルス、着終えて 紐を貸して、 着る。 ⑩ うーん、似合う ぞ、なかなか。		
				ホルス、完全に着終 えて、自分を見よう とする。な、何もし ないで。 ⑪ あ、が、とう。		
				ホルス、ホルスの 袖をひいて、 ⑫ さあ、行こうよ、 二人で踊るん だ。	25.0	
				S25=67.5sec	3.0	

# 2パート

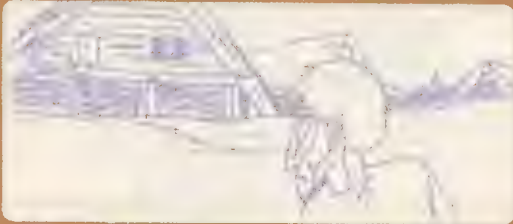



シーン26-1～71-42




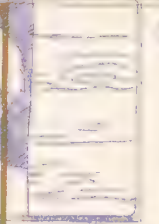



S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
26	4				つしんのセリフを受けて 前置開始			
					R=J			
	5						6.5	
	6						3.5	

S	C	画	産	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
5 26	6							
	7				(場面再検付)		4.0	
	8			PAN ↑				
	9						0.5	



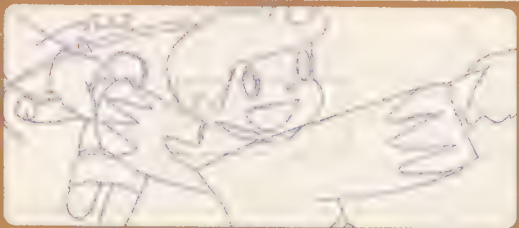

S	C	連	画	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
26	Y	2		P.U	ぺっと吐りな時ふと 服に入ってふりまく、			
	9						4.0	
	10						2.5	
						「ごらんなより、 木箱にあるあなた をあのけへ」		

S	C	画	面	カメラワーク/景の注	内	容	TIME	諸指定
26	11				アツ(やく) と云いながら、渡す と飲み	「あの、俺はもう 英雄気取りです」 「...」		
	12				アツ(やく)	「小僧はかば人々 うに、あの怪(かま)		10
	13					「...や、つけ... かどうか... ん...」		15
					とほ... ... ... ... ...	「...、... かどうか... ん...」		10


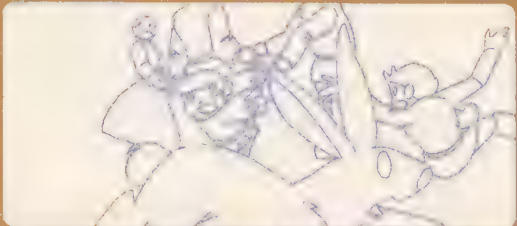

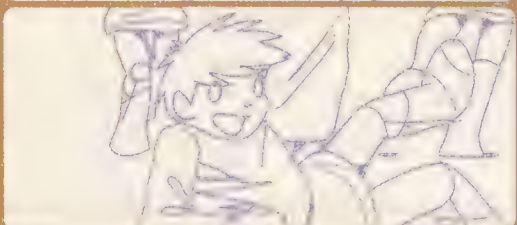
5	6	C	キヤメラの他	内	答	TIME 諸指定
				<p>と足跡(正面)1. 脚 どうす</p>	<p>「それ、これ、や きつとまにあうば いしかけがある んです。たがエ ておんてあ たしは」 「あはほど？」</p>	<p>9.5</p> <p>4.0</p>
						
						
						

S	C	画 面	カメラワーク其の他	内 容	TIME	諸指定
25	16 25 秒					
	17				5.0	
						
						





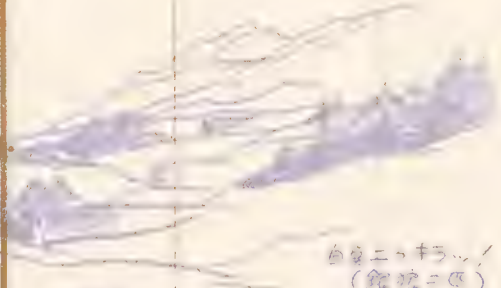
7.0  
(7.0)


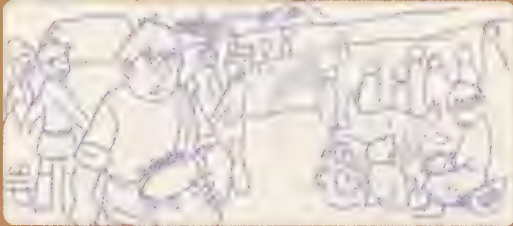
S	C	画	音	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
26	17 26 秒							
								
18							2.0	
19							2.0	
					(オビットも、内容を前後 のカットへ入れる)			



S	C	画	場	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
26	20				フリップ、ワットをひきかへ			
								
								
	21						21.0	

S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
26	27 録止							
								
	22		22				6.0	
						7.5	3.5	

S	C	連	画	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
26A	1				ホルス Fr.in			
					ついで P.D			
					ポトの下半身 Fr.in		4.0	
	2						3.0	
				PAN →	ゆるゆる...! (蛇蛇ニニ)		6.0	

S	C	画 面	カメラワーク其の他	内 容	TIME	諸指定
	4			「やっらだ」/ 「ま?」	2.0	
	5			「なんに、 あの男は?」	2.5	
	6			「どうしよう?」 「斗うんが、木村 をついて、 ぼくはあいつ と指さす (一郎次カト)	5.0	
	7		カメラへ突進する 録猿		2.0	




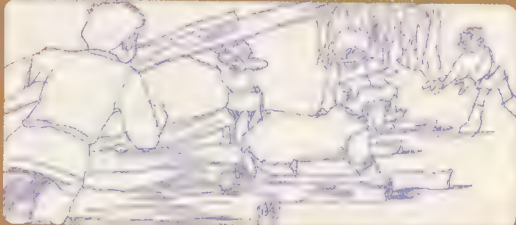

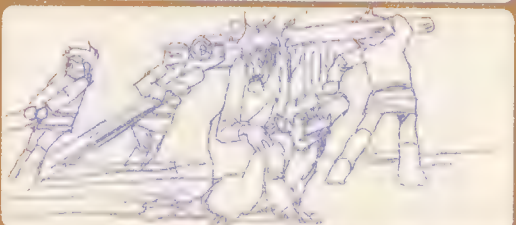


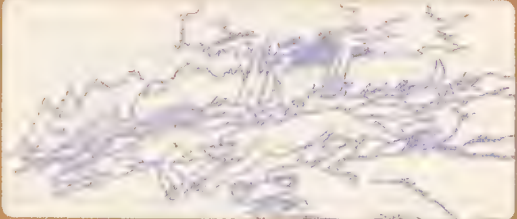


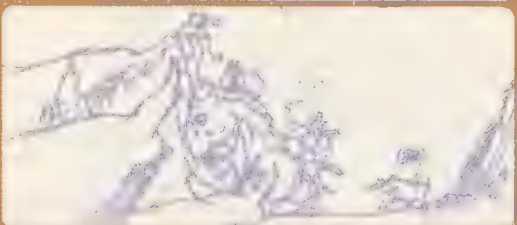
S	C	通	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸編集
27	10				ボムい はカクト頭 ホルスの行った方 みえる	ボムい 「どうしたんて」		
	11			(C)	ボムい ぶいぬく、	「木冊 死、木冊 を作るんだ、」 「木冊？」	2.5	
	12				ボムい Fren	「狼の穴群へ 悪魔の手下か →」	3.5	
	13				さらに梯子少し りて	「均めんて 来 るんぞす」 「悪魔だと？」 「早くして、と 内」に今のナニ 「しかし→」	3.0	
					ボムい、狼の穴の方 走にして → ボムい くさかすは アット			

(このあたり、セリフでなぞり、アクトンに合わせる時間、消化す)



S	C	画	節	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
244	17							
								
					と11こと11うつ	「タキ119人は5E」		
19						「タキ119人は5E」		

S	C	画	画	カメラワークその他	内	寄	TIME	諸指定
264	19				Front 的に、			
	20							
					コッパ！			
					ポッパン！			

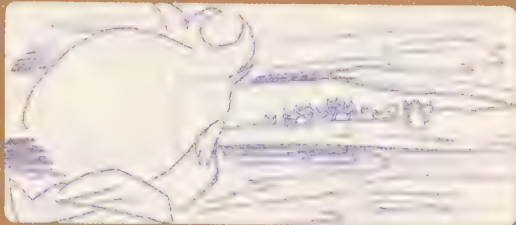



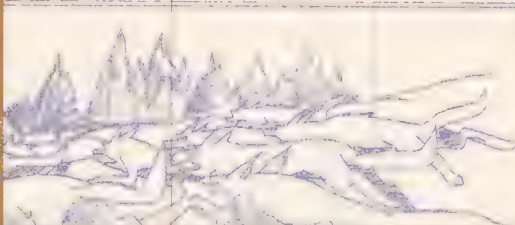
S	C	画	カメラワーク具の他	内	容	TIME	諸指定
27	1		Follow ←	走る狼の群 先頭の銀狼			
	2			群狼からズームバック ホルス、コロに合図	「コロ」	3.0	
	3			うなずいて押しかけ		3.0	
	4			岩おちて 狼とびきり		2.5	
				コロ、次の岩へ、		2.5	




S	C	画	図	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
27	5				かまえるホリスなめ、 次の岩落ちてくるの で、とびすってかま える。 他の猿共、とまっている			
	6			12.C	ホリス、投げつける （おまへ、おまへ）		2.5	
	7			12.D	おまへ、 左から、そう一匹の銀猿 が、おまへを、おまへ を、おまへとみる		1.5	
	8				すばやく構える （身でかんじ）		1.5	

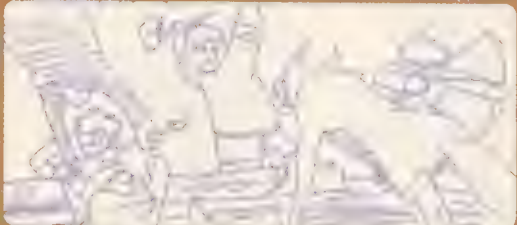
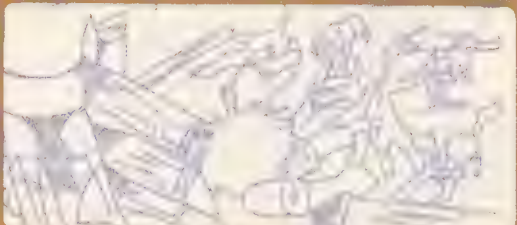
S	C	画	内	容	TIME	諸指
1	4		カメラワーク異の他	画面でヒシッ と合図に石投げ。		
				銃が走りだす。 右へとんだ銀蛇と 走りだす。		
				ホルス、オカサす造。		
				走りだす。 ホルス、銀蛇と併行 して丘を駆け上り		


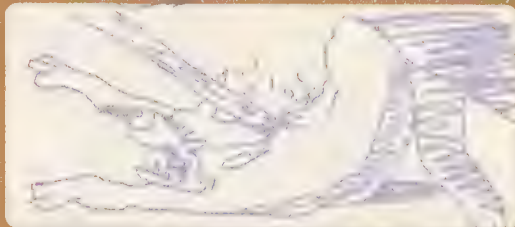
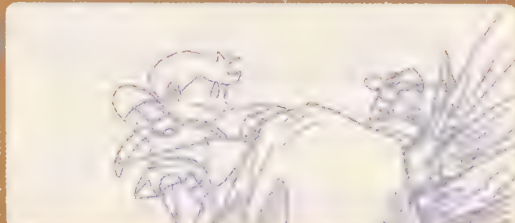




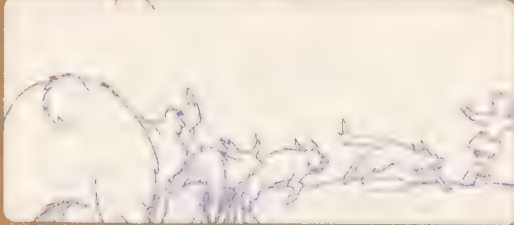
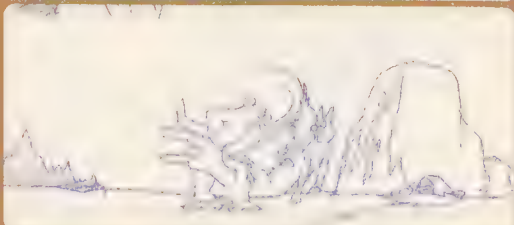
S	C	画	音	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
28	1							
	2		2.4		戻りよ!		2.0	
			フリーズUP		フリーズUP 「またぞろ!」			
	3			← PAN			4.0	
							4.0	

S	C	連	画	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
2	9	×			空舞台に右隅より 扇がくまど進み来る 狼と ファン		1.5	
	5	×					1.5	
	6	×		Follow			2.0	
	7	×			カメラ位置変更		0.5	

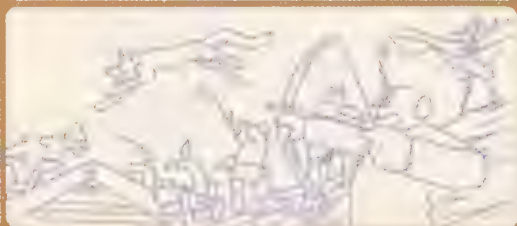


S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
21	5							
	7						2.5	
	8						4.0	
	9						4.5	

S	C	画	面	カメラワーク その他	内	容	TIME	諸指定
28	12							
								
	13						1.0	
								
					ひまざつみす。			
							1.0	


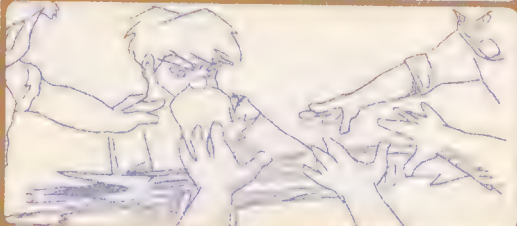

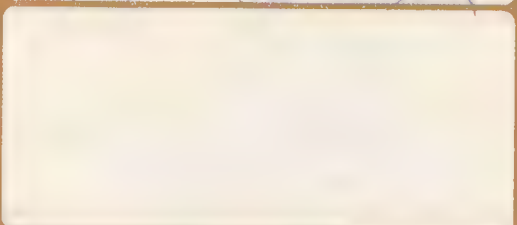
S	C	通	画	カメラワーク其 <sup>他</sup>	内	容	TIME	諸指定
7								
								
								
								

S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	備考
7	1			↑↓	子供達 棚のふこう から奥まで一帯に Fm in アクリル アクリル		30	
2	2				アクリル アクリル			
3	3				アクリル			
4	4				アクリル			

S	C	場面	キャラクターの位置	内容	容	TIME	録音証
80							
							
							
							





S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
30	6				狼にフナてP.U			
					ボトイ			
	7				ボルト			

S	C	画	図	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
30	8				フッ			
	9				カンコ		2.0	
	10				フッ		2.0	
								

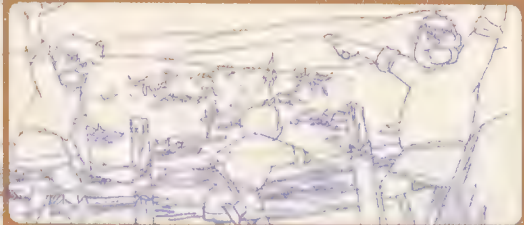


S	C	通	番	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
14	1			（アウ）	銀			
	2						15	
					とあて、うし3変にす 3感じのA,C			
							15	

S	C	画 面	カメラワークその他	内 容	TIME	諸指定
21	1					
	2					
	3		15			
	4			「コロ、追うんぞ!」		

S	C	画	簡	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
81	6							
								
								
								

40

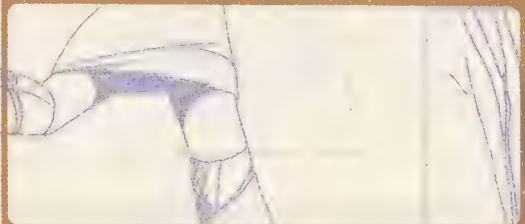

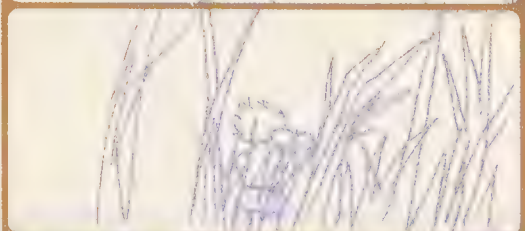
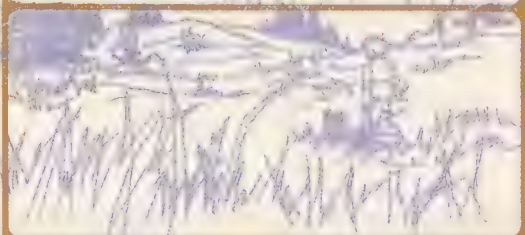
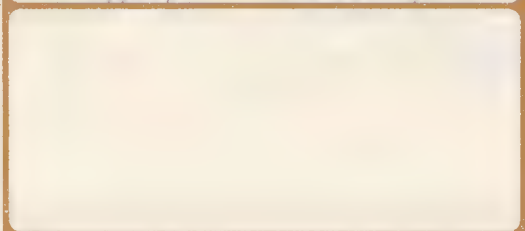



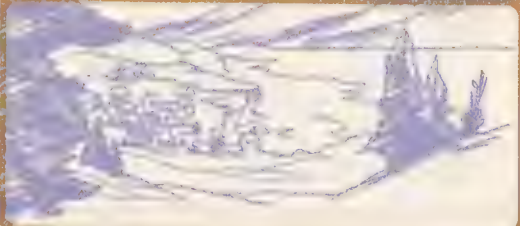
S	C	画	内	容	TIME	諸指定
2	1		② 逃げた者を逃げる狼の男 にーカット入る	「逃げろぞ!」 「かいたア!」 (etc PK113)		
2	2				4.0	
	3		少しとーいあからてよ 3:30 かんいあって あへ走ってる		3.0	
4	4		Follow	ゴリア等につけて PAN → とびみりて抱き あうルザンとゴリア	4.0	

S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
コ	1							
	2				ボルド「Frim(ながら 「あ、やっらほま、と 又まゐるぞ」 「あ 「らん、もっと元気な な、明日作らなま、 ぞ」 「あ、そうだ、ボリスは、？」			
	3							
	4							



9.0



S	C	画	備	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
11	1				2. 4. 7			
							1. 2.	
								
					12. 13. 14.		1. 5.	

シ ナ リ ー	C	画 面	カメラワーク 具 体	内 容	TIME	諸指定
216						
			PAN →	土足につけて 見送り PAN		
				(カット割は可) 銀狼草の中から出 て来へ		
				「あそびだ、」	8.0	


S	C	画	カメラワーク等の他	内	容	TIME	諸注意
84	1			下から雲に昇って 来て 足元に朝霧	「あー」		
84	2			木の間を通りみえる 湖に木が沈んだ 様子、 朝霧	「なんだろー」	3.0	
						4.0	




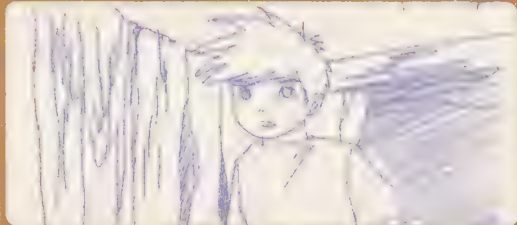

S	C	画	面	カメラワーク具その他	内	容	TIME	諸指定
								
				FAV	どうしたんだうねら 急ごつてんた 押しとひやり2鏡の ひやり Front			
				FAV	ひやり2足につけて			
								

S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
					身から走て スルスは在へ、 コオ来々時臭かいはね、 鬼オカへたてバツバツ			
					コオ鬼とヒツと和の その時、カメの前から くハコ足 Follow			
					コオオカメの前、 カメの前オカオカト とんてい、 コオオ前後下の Follow			
					オカス、右から Follow して、 ねロねロカメの中 で、音のみをきこことし、 右から音をきこつけ て Follow Front して、			

SJ6-C104 ~ SJ6-C133

S	C	画	庫	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
35	7				ムンがとんでいく			
36	1			参考 	ホルス、極端的になって、 3向を歩いて入口から 入ってきた		3.0	キ チ ン
	2				わがやへ歩み出る、 (かみ屋の上をみては)			
	3			P.D 	ホルスの見た肥的 なアオリ、肩は斜めの にわけては重み下った  ホルス、メウ布あみ、 大きく入って(キチン)→P.D それをみたり、左メウ 茶の茶へ 着まふ、たてず、ト キ、ア、オ、カ、タ、タ、		3.1	






S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
36	3	（参考）			RUR	ホルス、左前へ歩み につけてややDANR トモ画面からはずす		
						音楽開始 (8.0)		
					PAW →	ホルス、まうとホリ まうにつけて再び ややDANしてカメ ちもとに度す トトはいなり、 扉のすきまから朝の 陽光が柔くなって さしこんでいる。		音楽
					P.D	ホルス、11.走りに様子 にかつ寄りのぼる。 (つけてR.D)		
						(6.0)		
4						扉のすきまからみえ ホルスのぼって来て 扉をあしあける。	14.0	
							2.0	

S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
36	5				扉南112 ヒルがみえる (ワイプ効果) 同時にカメラ下レ 南へ 前景をキレ			
	6				ヒルをひきく そのとみとみる (扉から外へ出てくる) 雨音 (4.0)		2.0	
	7			5.0	おもしろい アタリ (おもしろい) ヒルが、おもしろい ヒルが、おもしろい (ヒルが、おもしろい)		2.0	
				T-U	「ヒルはニノの人 この村の?」 ヒル、おもしろい ヒル、おもしろい 「ヒル?」			



S	C	画	通	カメラワーク其の他	内	容	TIME	録音
34	△ 解					「あなたはだ あれ？」		
						「オルス 夢の中 1/31/2? いる」		
						「そう」		
						とど"にか 泣しく 1/31/2		
						「さあ?」		
	△					上から さらっとと び降りてヒルが F.L.M 相対する		
						「ヒルにも 居や ない」		
				7/17 PAU →		つくりエルス9前 は 覆わに (7/12 P.V.)		
						「おに ぬくすや」		
						オルス ヒル"を 覆 が 通り 1 - 4 2 - 7 2?		
						「ヒルの村でも あたしも住んで るは (4/11/17, 7/17/2)		


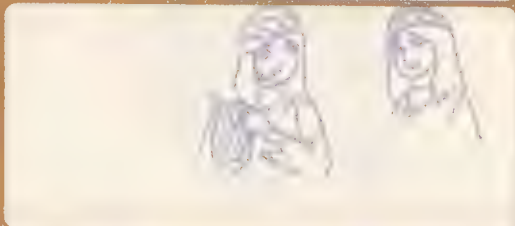



S	C	画	音	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
36	8					ヒルダ、くすりつぶ、 りぬくA.C. (アクションは素速く、 石手がのこるような 感じ) 但し、《イソイソ》 という感じにならぬ こと、		
	9			ソ.シ		「あたしの村は 悪友に滅ぼさ れたわ」		
	10					ホルスの反応イニサート (場合によっては削除 従って9,11はつな いで作画のこと)		
	11					想いだねうに、 「そしてあたしに と11が助かった の、 でそあたしに は→		




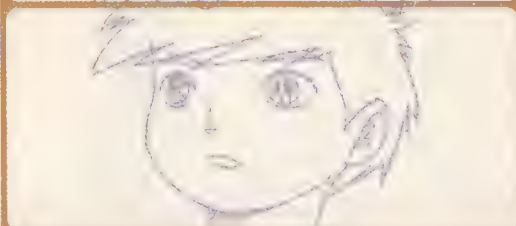
S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
11	11				ホルスを正面から みつめて	「悪友の呪いが かけられてる」		
12	12				右へインサート		6.0	
13	13				ヒルダ、ホルスの気持 を打ち消すように 小さく笑って首振り	「111の、それで」 「そー」	1.5	
					気持ちのこして(静) うなづけ(静)をハキレ かける	「ホムレなにかー」		
				10-C			2.5	

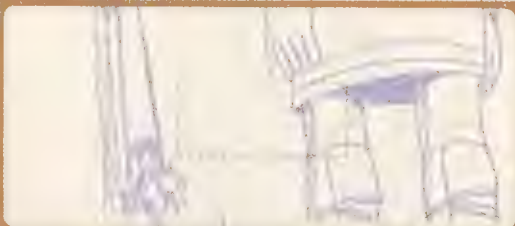
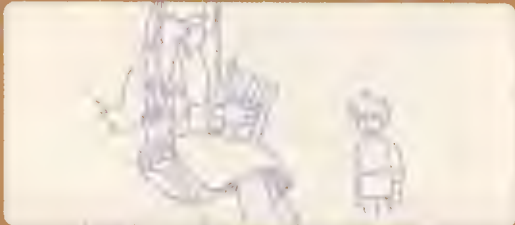


S 26	C 17	画 面	カメラワーク其の他	内 容	TIME	諸指定
				ヒルダ、小走りに来て ブランクにボンと空り 床を小さく蹴って ゴッ		
				と、ボンと空りつ びく、(わざとらしく うしろ向き) ホルス、右へ出てヒル ダに向いながら思 い入れ、		
				ヒルダ、ホルスに對し て反応せず、全く明 るい表情で、自分の真上 を見上げる、		
	15			ヒルダの見た眼の なアオリ、 ブランクの4種の 表情、(4種の表情) たす40、 ブランクの綱をつた てスバシクおりに 来る、		

S	C	画	面	カメラワーク其の他	肉	容	TIME	諸指定
26	15				ヒルダ、再び上めて あたしでもおにま にしてくりとまわっ てみせ。(40回勢ナリ) ヒルダのヒザの上に チョンとくる。			
						そしてあたしの まじりなまは ニロ		
	16				ヒルダ、再び上めて 11回(11回)かきふりま まるとの動きを眼で 追う ト、上からFrimプラン コのはしにとちてホ ルスEにらむ。(その内 に40回ヒザからう ニコのはしにとちつろ) プランコ、スッとちめ てややゆるやかにホ ルスの方へ顔をあげて	そしてあたしの 可なりお友達 ト		
	17			UP→ (ミツメガオーシンとす るかん) とほほんで、壁 に向(壁に) たふさふさ	そしてあたしの名 はヒルダ 「陽気な娘とうた うヒルダ」		13.0	



7/20	C 12	画 画	カメラワークその他	内 容	TIME	諸注意
			下U	下U 「11100」		
				ホリス ニンリみめ 「11100 1111100-D」		
				空見上げて 「とホリスら」		
			T5	（ソノ）朝焼けの 美しい空、 より下B ホリス ムランジャ様木 からとび立つてち柱 のテパンへ 「11100 11100 1111100-D」		
				フロント、背中が机上に Frim みとめて左へ Front 「11100 11100 1111100-D」		



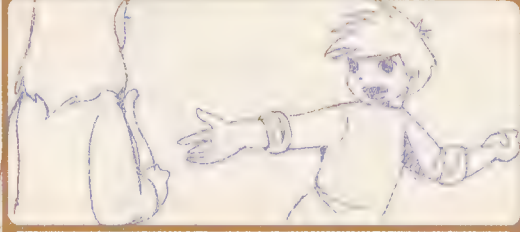
S	C	画	音	カメラワーク其の他	内	容	TIME	洋稿定
16	21					「うはまきり」 「めい」 「さき」	3.0	1.0
17	22					「さき」 「めい」 「うはまきり」	3.0	1.0
18	23					「さき」 「めい」 「うはまきり」	3.0	1.0
19	24					「さき」 「めい」 「うはまきり」	3.0	1.0

S	C	画	面	カメラワーク 其の他	内	容	TIME	諸指定
1	1				ヒルダ、ニッコリと ホルスを見上げてはる			
2	2				(ヒルダ"足まづ"入れはる)			
3	3				とホルス 静かに前へ	「本当は→」		
4	4				フカン (「ブランコ、ふととまる」)	(OFF) 「きみも淋しい んなら」		
					ホルス、Filmしながら	「ぼくがー人ほら ちたうたときみ たいい」		
					ヒルダ、ホルスを見て (「シキそうなのオ」)	「あなたも？」		
					そのやさしめた感じ をふりきるように笑い だすA.C			
					カメラに自分のまえ			

S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
26	21				アリスがカーゴ 15カとある	「ずっとそうよ、 双子だったのよ、 フフー」		
	27				オリス ドキドキ 前へ出て、	「…… は……… ……… ………」		
	30				カト飯 ヒルダは 28と同じ感じ ……… みづめ「え？」とブラ ンコとめる	「……… ………」 「………」 「………」		
					ヒルダ、ブランコから ずっとお/こ心から (真直ぐ前上をみて)	「……… ……… ………」 「………」		
					オリスの方ゆきか に向いて	「………」		




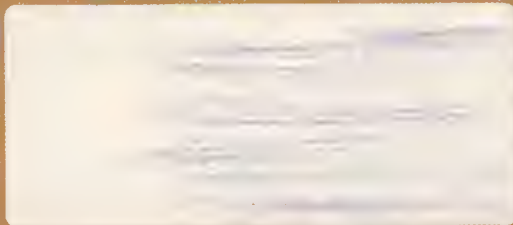
36	画	面	カメラワーク 其の他	内	容	TIME	諸指定
36	3	36		(デシキョに)	「もし仕舞わせて くれるなら」		
				ピョーンと前へどん で 琴抱きしめ、	「そして思ひき りうたってみた い、」		
37	4	37		ムト、バタバタとヒ びたち、まゐり、		12.5	
				右からコロ来る、			
38	5	38		ムト、ブランクとヒ まっ、	「どうとヒ、ヒ、ダ」 の唄は世界一 」	3.5	
				ムト、右をヒキ、とみる、	「ぞちやあでり かな(そう)」	6.0	



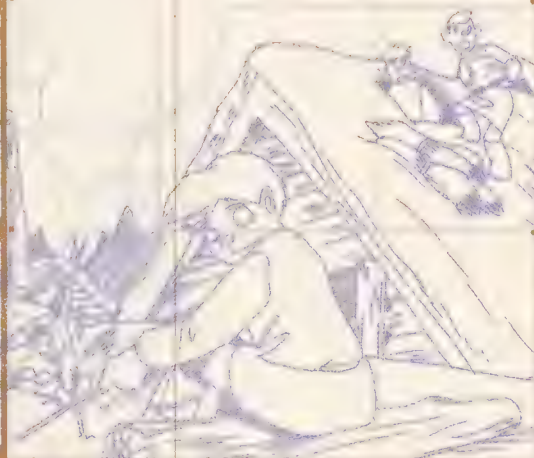


S	C	画	節	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
	3				10.37.0 (1/2 足音等)			
					11 足音等	11=6/1		
					右のHand			
		<p>537- C1 (船の上(フカン)ヒルダ、ボルス走り かきまきと上り、 船会コンラヒヤル</p>						






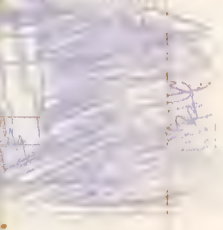
S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
64	1				酒飲んで(1)たな 長杯をガツと 置いて			
					「なにホレ入 が女の子を？」			
					椅子をガツと ひいて立上るA.C			
	2				「そんな月着手な 真似はさせん、 めしの食をこめ させ」			
					と左へ			
					とやわ右奥から出て 右へぶらりま、セリフ、 「ハイ、向き直してアゴ」 を半で「ねくらめろ、 ドラウ」中腰のまゝ 右へまわって村長に寄る		「たのも、あ、 の差し金なんだ、 「そうですとも、 物事はけじめ が、かんじんです 村長は村長、	

S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
1	2					<p>（10.0）「はれたし」</p> <p>音楽開始</p> <p>ふりかえる二人、 窓にゆるやかに 下り</p>		
3	3					<p>窓から顔を出し て外を眺める二人</p>		みかしみかし
4	4					<p>泉の木に坐って 唄うヒロシ</p>		かみナニまがし
5	5					<p>数人の村人たち、 （特に洗う米を とく？女たち）</p>		

S	C	画	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
41	6		下U				に
	7			ヒルダの寄りから 夕焼空にP.U			あ ま す み
			RU				み ん な
	8		(2L)	空からP.D 大移動マルチア ーニ効果的に 飛躍して、村の中 に流れるヒルダの 唄、聞き惚れる人々 をみせる			や さ し い わ た し


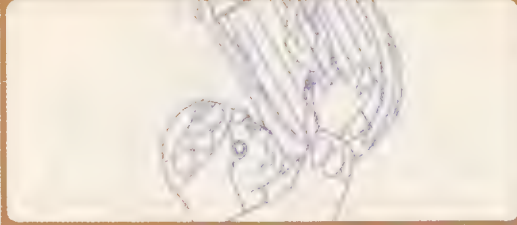
S	C	画	演	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
94	5							のこどもたちよー(ぶん)をかきむかし
	9							(ぶん)かきむかし(ぶん)かきむかし
								
								




S	C	画	型	カメラワーク具の使	内	容	TIME	諸指証
1	1							ミッドウィンター バージョン リトル 1
								
								

P.U. ↑

人がずと増えている。

S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
4	11			50	ヤヤアメンに	「うまいもんですな」		11
					次のつしーが1は じまるので、おまじ とドラゴンを制する			やすみかろう
	12							くくま
				41 42	聖路Eさしあげる とつれてRUT-U			もうはねた
				(46)				

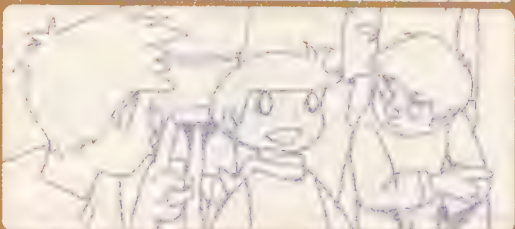

S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
1	1				鳥のつら ぶらぶら がぶり。 シルエートにな つて鳥の群に 木の全景が現 れる。			
2	2			(A.L.)				
3	3							
4	4				木んやがんと 土を破きはじめ。 どろり人が上へ へん気がする (10分以内)			

S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
42	2				トナリの人はい上 って左へ戻るか 石を落とすか いかにいかに 女、お前さん 2 ①いかにいかに おうんとしるま		10.0	お前さん いかにいかに おうんとしるま
	3			10.0	(首のそと)			
	4				おのながたうとみ 2112、たお112人 おのながたうとみ		2.0	お前さん いかにいかに おうんとしるま
	5				おのながたうとみ 2112、たお112人 おのながたうとみ		2.0	お前さん いかにいかに おうんとしるま







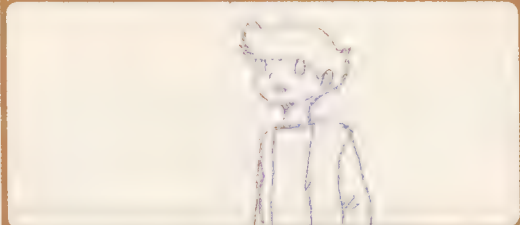
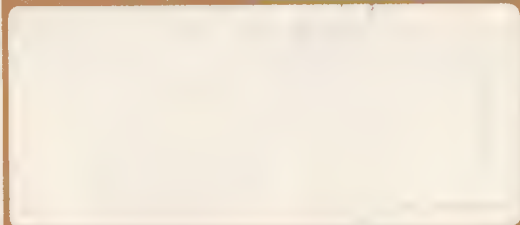


S	C	画	簡	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
13	1			(0.1)	カット頭でインパ ン動き)	B, C, U より下B		テニ
				7. B		ふりあぐかんじ		あ
	2			7. U				かみさすがいいまし
	3					ワサギ追うフリップ のみが動く		たーあやすみ


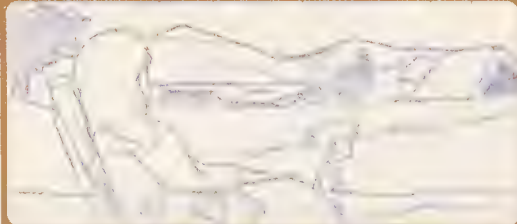


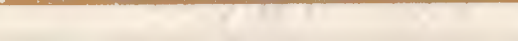
S	C	画	音	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
1	1			PAN	フリップ、コロにのって 来、 コロ、とまって(おの) フリップを付き、 とびおきて 群衆の 中へ入る。			
5	5			7.13	フリップ 前ギリに出 て来る。 トースイ おどってもしじろき もしないみんな、	S43の唄の部分 (35.5) このカット尻に ③1sec.		わたしのこどもたち(1)バツ
6	6			7.14	フリップ、一歩出て、	「ねえねえ、 毎日同くなし うたばかり唄 わないでえ」		
7	7				メモクして、ひたひた ていた村長、ハッと 3.7秒いて 左へまっととび出す。	「ふもと面白 い、うたってよ」		

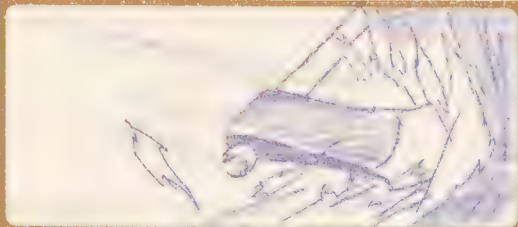

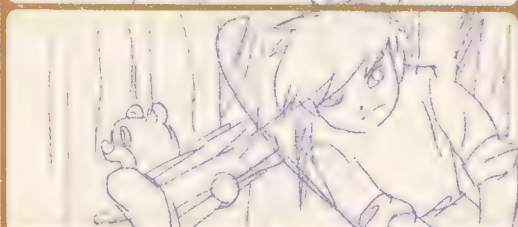



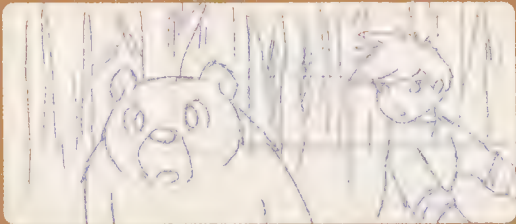
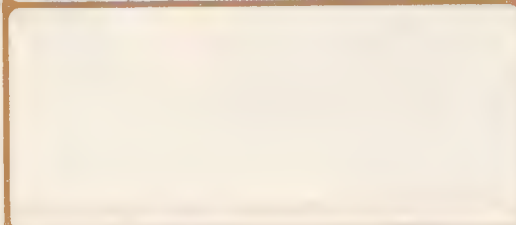
S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
44	1				(火 三端とこりる) ふくさってホルスの ベッドにとけり ニ"3"りとハニ3ぶポトム (T.B-かん何のめ からなり感じにすきため)			
					「あーあ、もう何もする気がなくな ちっちゃよ、セルグ、セルグ、木中木 そちきりだ、誰そめましのい」 (とじりいしの方角) 「ホルスはやっどるぞ」 ポトム、ニカハタポトム a.c			
					右まかり地面を 移でひかきながら 「1くらホルスだって、ホルス一人 （かどうにもなりやしな1人だ） 「お前が1くらなりかしな ポトム、かニコみつめて、足出し、 ベッドからありながら、 「誰そ村のニと→」			
					歩み寄りながら 「なんか考えてやしな1人だ、 これ（か、このあめた1人に悪た が攻めこまたさ....」 「(仕事から目にはいす) そうかな そうら→」			

S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
24	4				カオあげてホムにみめて 「→お前さんだっ、たった一人の ヒルダに負けるんじゃない!」			
					「あゝ」 「え?」		2.5	
								
							2.0	



S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
44					(ややどんより)			ゆ れ て い る
					下U		4.0	
				4.0		「お帰りなさい、 もうお屏をやるの はやめたの？」 (一部減へ)	4.0	
				4.0		おとこ、うとせうが のうめが、そのま かみで下へる	4.0	
						まど無邪気にゆり 椅子ゆするヒルタ		
					(カット尻う動き)			

シ	撮	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
46	1			(インサツ、雨前)			
				止メあって、 ひきぬまでA.C		2.0	
	2		A.C	前景のみ、ごくゆるく 石へ動かす、		4.0	
	3		A.C	なにげなくみる		3.0	
	4			すばやく左へ		1.5	

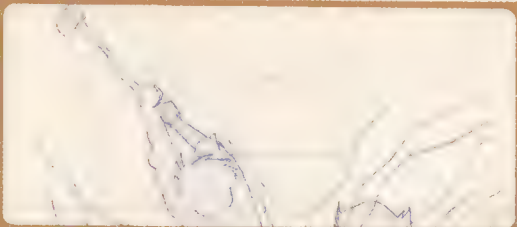

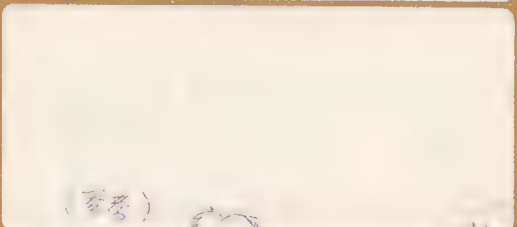

S	C	画 面	カメラワーク其の他	内 容	TIME	諸指定
46	5			「ホルス！」(カッパをさばらっ と笑ってしまう)		
47	1			「？」(と向く) 「又あの狼が...」 「なに！」 ホルスは足速にT.O	5.5	
	2			後向きからくると振り向いて バタバッとどびたっ	1.5	
				どんより空(雨降りそう) ト、バタバッと奥からドラウ ゴの家の前をまわって木長家 のベランダの方へ向う。 ホルス タタッと走ってくる。	3.5	







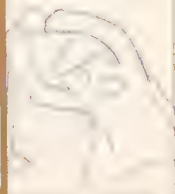





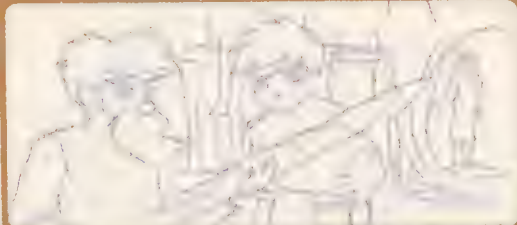
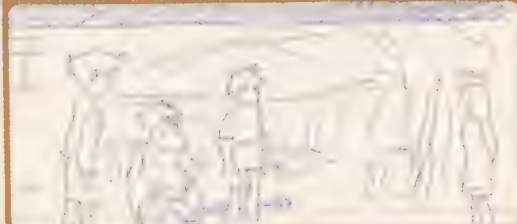





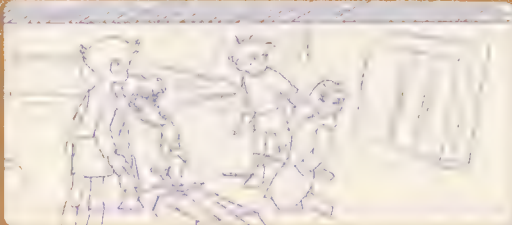
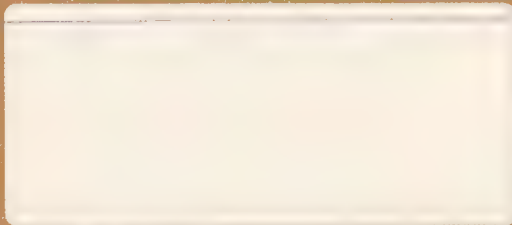
1967.5.22 木曜日

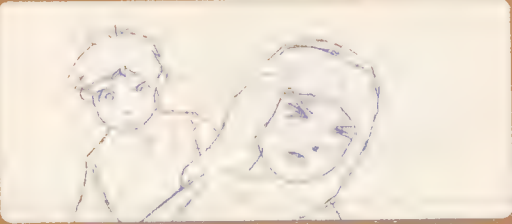

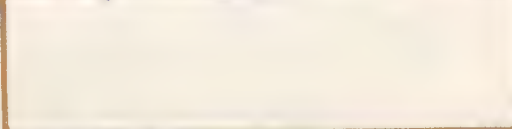

S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
49	1					かげより P.D ホルム、ホルム、植を うっている、 太陽の創きださる三人		
				下Bしながら P.D		ホルム、着込んでいる、		
				a.c		(モンタージュル必要)	10.6	
								

S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	指示
49	2				ア. C	ホルス 身軀して 汗をふき(疲 れてい) うんとこ 植ふりあ げたらちみず。		
					ア. C	太陽の金。(まじい) うちみずえれる植 R. R. C かこも ちてい、痛れてい ふとホム (まじ) 是上げる。		
						最後のカをふりしほって植をふ りあげるが、ヨロケて 左へ 倒れかかる。		
						(再考オベオ = ホム、自ら植を あげた) するようにする)		

4.5

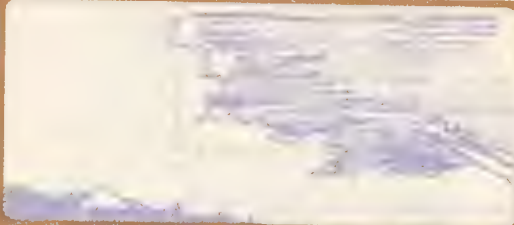



S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
49	5				ア、C A.C	「だ、だ」とても、 「さ、これは、さ なければ...」 と語尾で「カンコの方から、 「フーム」 と剣を手にとって来る、 ボリス、その傍にしゃがみ こんで剣をそのまゝにふる		
					ボリス、(驚いて)ふり 返さつつ立上る、 「あ、こゝろが、さ みる、	「どう、素晴らしい 剣が、出て来？」		
						ヒルダ、歩み寄る、  (一人立ちしり)		
				T.B P.D	ヒルダ、ひざまずき ながら (ついでA.D.T.B)	「これがその剣？」  と→		

S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸決定
49	3				手をのべる、 融れたとたん、 電気に融れた如く はじかれる。			
				u.c	わけぞるヒルダの顔 (顔色変る)		4.0	
				u.c	きょっとみる三人、		4.0	
				u.c	ホルス	「ヒルダ」---、	4.0	

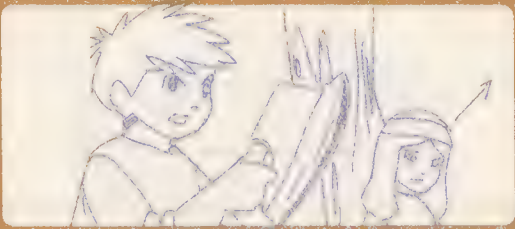

S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
4	11				ヒルダ、1オッパを 肩に右後へ立上り (a-c)			
12				2.5	ヒルダ、食はみつめ たチヲ後退 ...	「...いゝ、なん でもないの」	2.5	
					ざっとおひきまきに 右奥へ。			
							5.5	

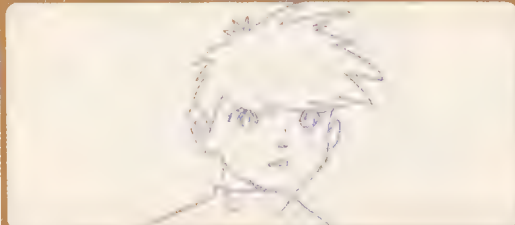
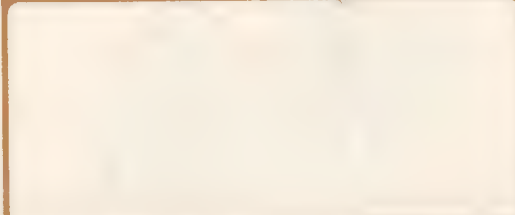


S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
1	2				ヒルタ、雨の中を走り 去る。道は トムとび立て彼方 へくさりと印象づ ける(心奪あり) 穴の入口へホルス出 て来る。			

S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
50	1				空や月明かり (雲の裂け目) ポツリポツリの雨			
				← (ペインティング)	クレーンダウン (T.B) 90° ぞんぞん感 (2°)	「さあ、そう...」 「ぞんぞん?」		
	2			← (描き方?)	40. スルスルッと 木にたつて			
				12 C → DAN	40. スルスルッと 木にたつて とピヨんととびあがり (セルゲイ、サッと身をかくす) ホルス、崖をのぼって来る	「さあ、そう...」 「ぞんぞん?」 「さあ、そう...」 「ぞんぞん?」 「さあ、そう...」 「ぞんぞん?」		



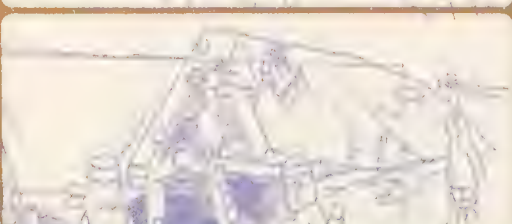

S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
50	2					たたり、 「どうしたの？ きこえたった けど」		
	3			A-D		セルダ、服をそむけ 「苦しくなんか ないわ」 「そう、なら（X）んだ」	11.0	
				T-B		と坐る。 (動まにつけてT.B): 「あの剣はぼく らにはしりだっ た、で「そぼく には、この斧が ある。」		
						セルダ、服をそむけていた 服をうとあげこそ ちらそ気にする。 ホルム、斧をみめな がらせつ 続ける。	A-C	11.0

S	C	画	カメラワークその他	内	音	TIME	諸指定
50	4				「お父さんやこの 斧で、きみはほく らの村を押し潰し た悪行をきつと休 してやる」(怒がこ もる)		
			A.C	下からヒルダが 立つ	「ヒルダよ、 悪女になんかい勝 てたじゃないか」(キ ングが泣き声)	5.5	
					「それ斧でも、あう 食」で、！」		
				くるとまわって右へ走 ってFront			
				ホルス、一、二歩退 退し			


S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
50	5			TV	カメラなし	「ヒルダ」		
	6				舟のように走らせる ヒルダ			
	7				ホルスト正面 思「ヒルダ」			
								



S	C	画 面	キヤメワーク其他	内 容	備 考	TIME	諸指定
51	/			赤い色を入れ 炬燵の上にのみこむ ようにほろりとあ いた空間 カメラ前から吹雪様の ものが吸い込まれて いく			
			クレンジング	川の土城が前景を通 りて断片的に遠く迄 景に透き通る。			
				P.D.を加味してグル ンクリとムセヒ うえて行く (セリフから)	「太陽の血だれ ヒルダにそんな おのめとあるぞと 云え オシの娘だとい うこととたまたま おと」		
					「はい、その通りで ござりますグル ンクリ人様」		
					「ぞくセルダにエ ラの娘、一気にホル スに引き寄せと その時母のオレ の金だ、...」		
				と長剣をスラクと抜き 放ちみつめる(トロー ンに)			


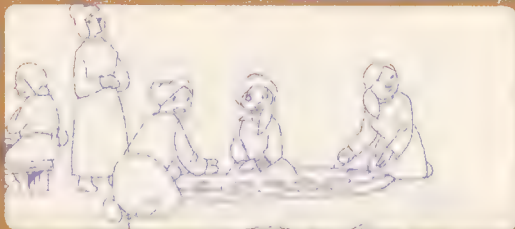


S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸備
52	1				雨がやんで雲の切れ 目から光が糸になっ てさしこんでいる。 ドラゴ、屋根直し からふと右下みてニヤ リ、立上り拍子によろ け、ブザマにヤネを すべり落ちる。		4.0	
	2			120	ドラゴ、すべるとまよ ヒルダ帰って来る。 ドラゴ、ヒルダに、「お帰り、どうや な、この村は気に 入ったかぬ？」 ヒルダ、セリフの途中 気はいて立上りドラ ゴを見上げるが、 すべり落ちるとそ のまわりをまわると する。		6.0	
	3			120	ドラゴ、あめでこ 「とこざあんた に相談なんだ」 に、屋根からバラングに おりて、その端に立 ち、 このまわりために → あたしと →」		5.5	
				120 PIN. D ↓				

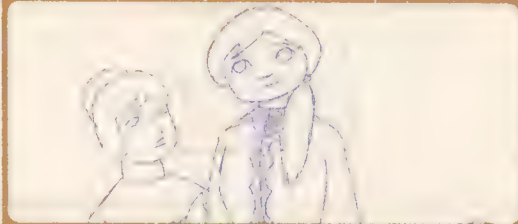
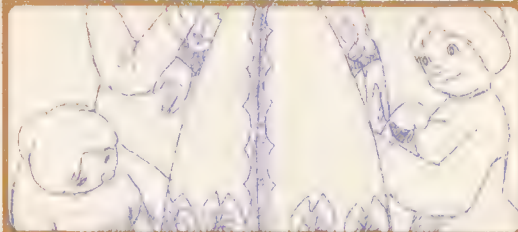


[illegible]

S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
527	続					「→その時あんた の眼が 必要→」		
8			A.C		にんが、ふりかいて みる。 再び女のなごやかな笑ひ顔 にんが、再びその方 を見る。	「→になる」	0.5	
9			A.C				1.5	
						「全てがわたりし に服従するよう に、あんたに喰 を喰ってもらいた いのだ」(自分の 計画に固った仕 ぐは)。 「眠ったように おそみを忘れ させて(ま)→ ……(聖琴 をいじり種)」		
							0.5	

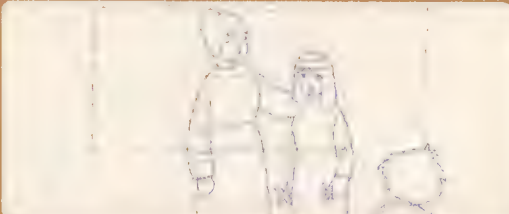
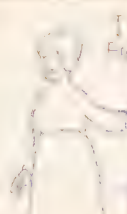












S	C	画	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
53	1			草のうかん 右からサッと光が さしこんで冷びあか るヒロリアの花嫁衣裳			
	2			ヒロリア、カメラ右キリ リ(セルタ)に可憐に 首か(げ)ニコッと探 検する(初々(土)) 他の女性たちもニコリ		4.0	
	3			「うとみつめるセルタ」 発嘆		2.5	
	4		1.C	(オノルオノル(りき理)) 発嘆(「ノー」を告 るセルタ、  ヒロリアは、初々しいほ れがま(土、可憐な 身のこなしで「セルタ」 のカメラ向く(土)) カメラ向く(土)) カメラ向く(土))		2.5	
						4.0	





S	C	画	面	シーン	内	容	TIME	誌指定
53	15				<p>美しく素晴らしい 美しい裾襷襷から P.U</p>			
				<p>T-B P.U</p>	<p>仕上縫いアノリ 4止め等に橋出す チャハル達</p>			
					<p>ピリア 光輝くばかり の初マシ</p>			
6					<p>凝視するヒルダ (アノリは再検討)</p> <p>マバタキひとつしな いヒルダ</p>	<p>8.0</p> <p>「おまへ気に入った? 着てみたい? ヒ ルダも」</p>	6.5	




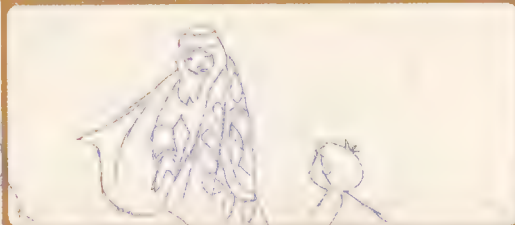

S	C	画	画	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
53	7				チャハル。身を起しな から(花と葉っぱ、ア リケをとったアクション)	「さあ とんたに寄りながら と花と葉をさし出す、		
				Follow →				
	8		上C		さしはさめる花と 葉のアップリケ 針と糸がついている		4.5	
	9		上C		ヒルダは見とれてい るので、チャハルはそ う押いつけような仕 振 ヒルダはなにが原因 で"とるともなしに取る		2.5	

シ	シ	カメラワーク具の他	内	容	TIME	諸指
9			<p>チャハルヒルダの気持ち          自分なりに察(と)盾に手          ぶつ          「さうさ、セル          夕なうと今後つ          とサナ(く)けり          かけんがと          夕なうなら(と)          セルが重く(と)さ          く(と)さく)</p>	<p>夕なうとセルダを          夕なうに負けな          りほどキレイな          お嬢さんになるよ          まっぴ(一部改)</p>	5.0	
10			<p>若い女、セルダの裾          から頭まで見せて、「お母さんはおれ?          (一部改へ)</p>	<p>夕なうとセルダを          夕なうに負けな          りほどキレイな          お嬢さんになるよ          まっぴ(一部改)</p>	5.0	
11				<p>夕なうとセルダを          夕なうに負けな          りほどキレイな          お嬢さんになるよ          まっぴ(一部改)</p>	1.5	
12			<p>セルダがバ"状態          「お智さんはオス          ス」          「...と我にかえる。</p>	<p>夕なうとセルダを          夕なうに負けな          りほどキレイな          お嬢さんになるよ          まっぴ(一部改)</p>	2.5	





S	C	画	度	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
13					急いずにぎりにめず、 針めさるうに、			
14					と体ひねって指も 口にもって行く、	「あッッ」	1.0	
15					笑う女達をクリアを 早くめと笑ってしる	にミクした女B 「おやおや 針も使 えなはんじゃ お嫌 いはいけなりぬ、 (一部次へ)	2.0	
16				(13と同ボジ) T.B	（おす 大ジジモ かん豆を19と今ボジ） もルダ 井と使えをす 4ハハル OFFから (T.B) 「でも 無理もなりは、 はじめてなんだ生 の」 と11リながらFr in の」 井をましのけて 「さ、こうかひのよ」 とルダ、サッと身をひく		5.5	
							7.0	



S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
17				ムシ (そうして)	頭にやわ(白)	「なにになもの、 そんな着物が」  4ハル 「え?」		
18					一瞬 あつてと5ハル るみん(さめめき が西屋める)		5.5	
19					死ど泣きだしそう な顔で	「ムダよ いくら飾ったって そんなその火が ければ燃えさる (もうね、 ただの灰よ、」	1.5	
20				ムシ	と、こらえまじらず をそあける	「ムダよ...」	2.0	
					ヒル、涙をまじり するやうにくるりと身 をひるがさす、		2.5	


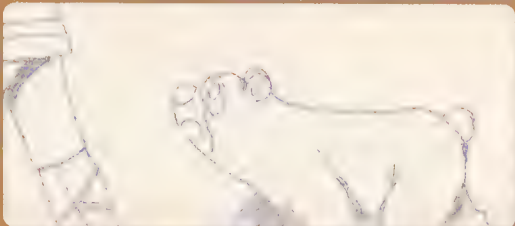
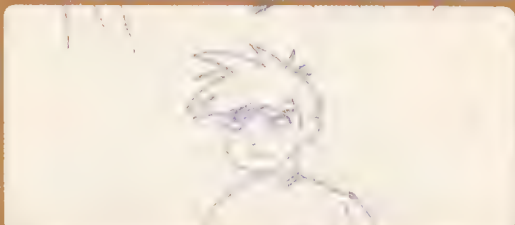

S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
21					死の前へさつと出現 弱太陽神のカーサ。 室は花の太陽を大 胆にデザインした 肩かけ。 (通ふさく磨じ)		1.5	
22					と反動的に身E 中3.			
23					マニカガマとぞの 肩かけをムダに 削ける。		1.0	
					美しい		3.0	


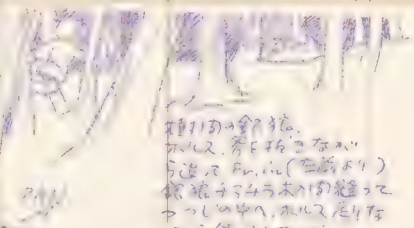
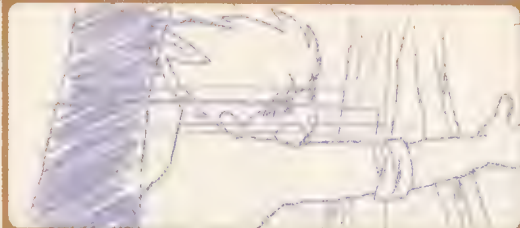
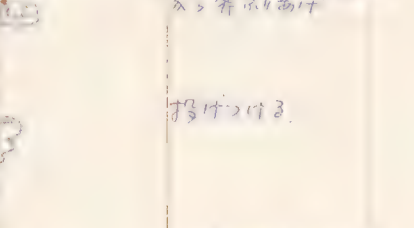
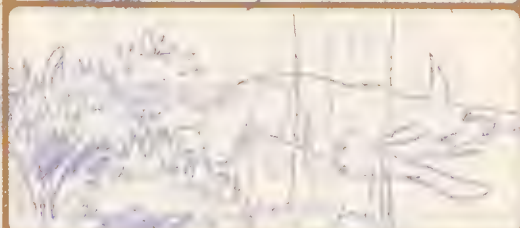
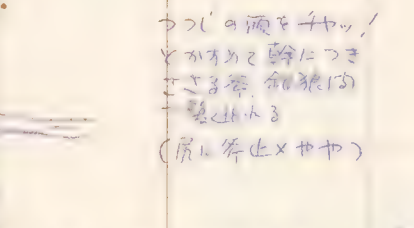

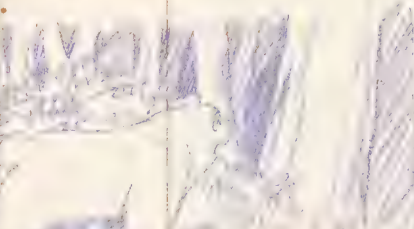
S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
24					《あらハル》とい う感じの可愛ハマウ。			
25				P.U	肩かけの太陽神 よりかきしき(P.U ビルダ'全(悲しげ な表情, (清楚な姿)		1.5	
					が、一目瞭然とそ れを認める。			
							4.0	

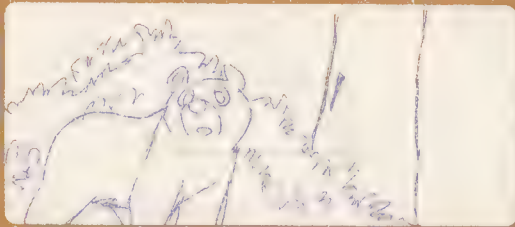

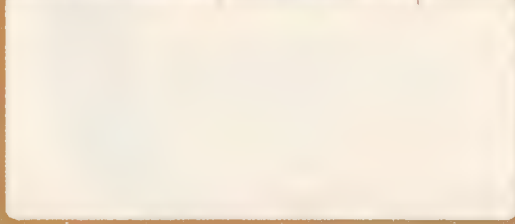
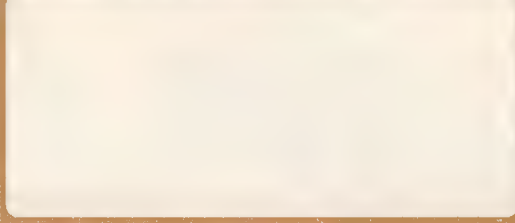
S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
26						「あー！」		
27						奥から土まふりおこる、 「別嬪さんへお まなしたって、もっ とあたしにはお まなことがある、」	1.0	
						と云いすて入口は くどく出て行く、 (後半顔を半で覆って)		
28						入口より顔覆って とびだして来るシル ダ	4.5	

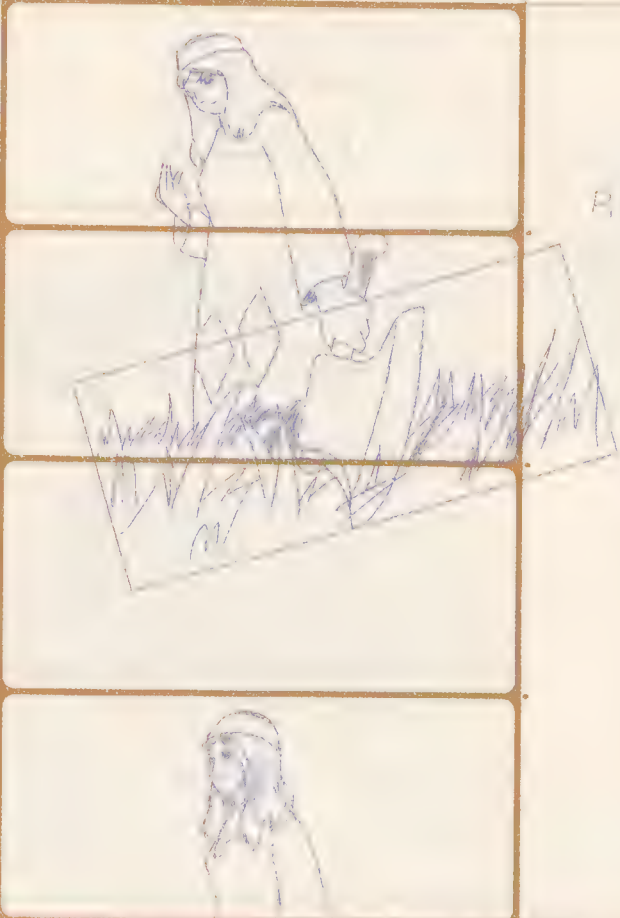
S	C	画	意	カメラ・フ・グ具その他	内	容	TIME	諸指定
この 読み					カメラ前へ来ると 同時に、ヒルガエ 追越えるが如く 入りの扉がバタン と手前へ(お)まる、			
					あんな笑うような か 郎族(ハ)な健 康と云う太場 永年の夜			
			(L)		それが理想の夕日 となって... 影にへ		5.0	


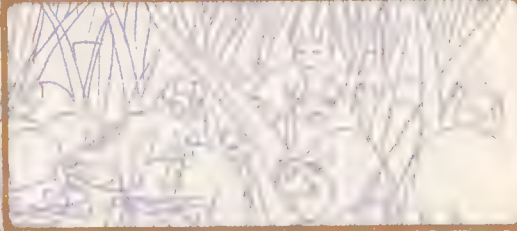
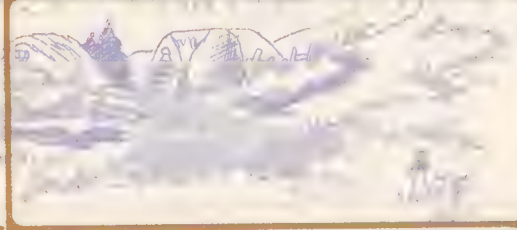
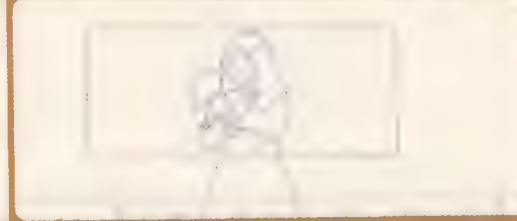


S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
154	1			Follow ←	足速かに帰って くるホルスとコロ、 沈む夕日、 「肉に合めなりな 結婚式には」		8.0	
	2			Follow ←	「銀色狼は対国主 そなたちまたし ご馳走には」		8.0	
	3			Follow	アオリ、 (0.0)「→ありつたろうに ないし、ソイをなれよ」			
	4				ホルス、コロの方へ ぶりおまかけで(「ま あさうさるなよ」と いう感じ)はっと 気付く、「あッ」		8.0	


S	C	画	内	容	TIME	諸指定
5	1			神の山へ来た。 おれ、斧を手に うさぎ、おれ（おれより） おれ、おれ（おれより） おれ、おれ（おれより） おれ、おれ（おれより） おれ、おれ（おれより）	0	
				おれ、おれ（おれより） おれ、おれ（おれより） おれ、おれ（おれより） おれ、おれ（おれより） おれ、おれ（おれより）	0	
				おれ、おれ（おれより） おれ、おれ（おれより） おれ、おれ（おれより） おれ、おれ（おれより） おれ、おれ（おれより）	0	
				おれ、おれ（おれより） おれ、おれ（おれより） おれ、おれ（おれより） おれ、おれ（おれより） おれ、おれ（おれより）	0	

S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
65	7			PAN →  (T.U)	ホルス、カメラ前(ばい)右へへ駆けてきて見送るかんじ。コロ、クロスする ようにホルスの後を追って右へカメラPANしてコロにつける。 幹には斧がなくて 生々しい傷あとのみ。 「ホルス! (ぶいぶい) 斧がきこえるよ!」(一部次からへ)		2.0	
	8				えっとぶいぶいホルス		1.5	
								
								

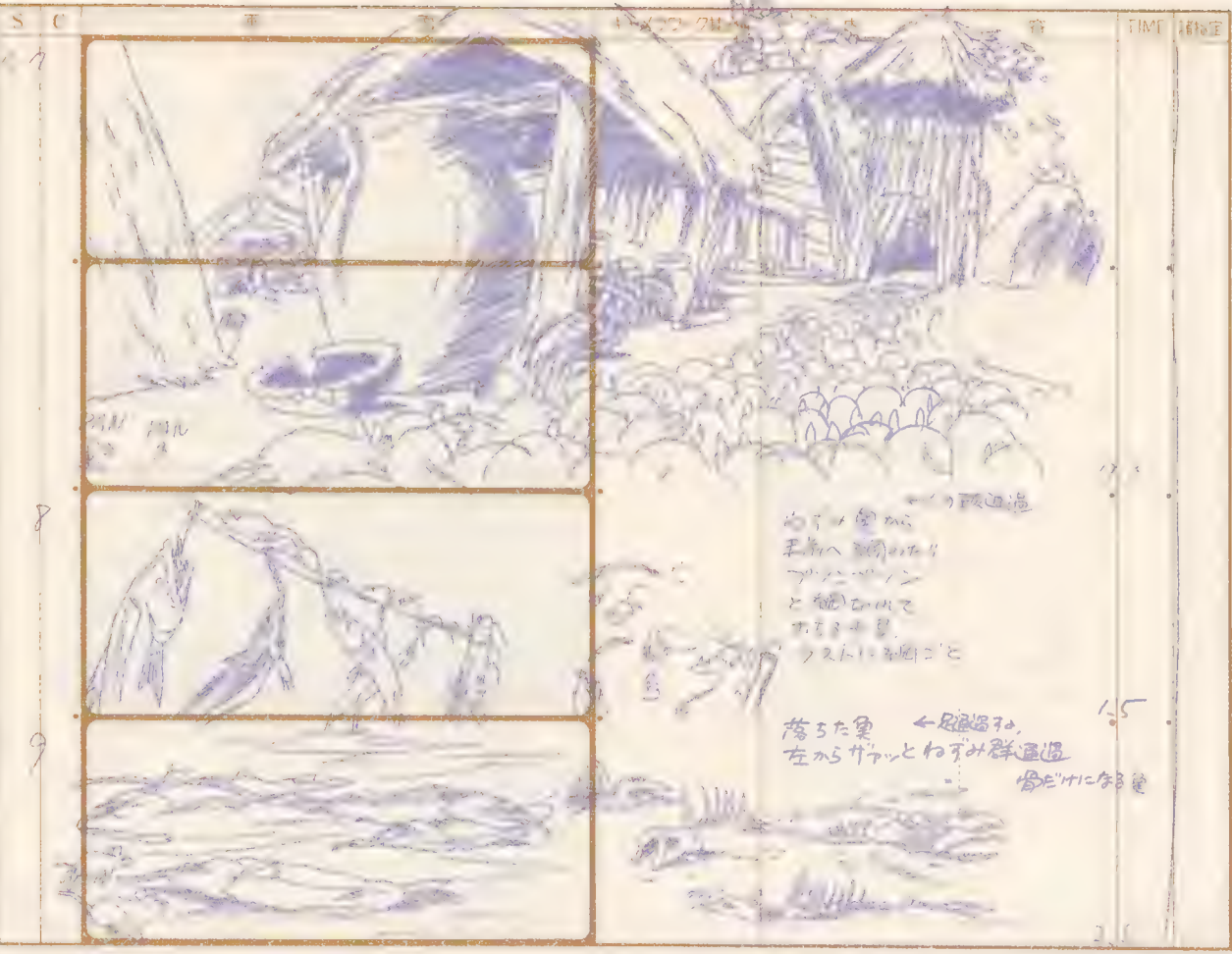
S	C	場	話	カメラワーク其の他	肉	容	TIME	諸指3
56	/			アオリ、 斧				
				RU	命の珠を手にして、正面見 据えてはヒルダ			
					命の珠をしばし見つめ			
					決意して顔をあげる(同時に命 の珠をばなし、手をあさす)			
							9.0	

S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	詳細指定
6	1				真正面ヒルタ ゆるやかに両腕 をあげ忍術のかまゑ。 (美しい型)			
				RE	手前の草が揺れないのに サワサワと鳴りゆらめく。 しばしあって、スラッとP.D			
					ゆき片の音 //		2.0	
					草原にひとりたつヒルタ ねずみの音は木々とおしよ せる(音もなく)		4.0	



S	C	画	音	カメラワークその他	内容	容	TIME	諸指定
1					「キーン」			
2					「お名」			
3					「ガッ」			
4					「ガッ」			
5					「ガッ」			
6					「ガッ」			
7					「ガッ」			
8					「ガッ」			
9					「ガッ」			
10					「ガッ」			
11					「ガッ」			
12					「ガッ」			
13					「ガッ」			
14					「ガッ」			
15					「ガッ」			
16					「ガッ」			
17					「ガッ」			
18					「ガッ」			
19					「ガッ」			
20					「ガッ」			
21					「ガッ」			
22					「ガッ」			
23					「ガッ」			
24					「ガッ」			
25					「ガッ」			
26					「ガッ」			
27					「ガッ」			
28					「ガッ」			
29					「ガッ」			
30					「ガッ」			
31					「ガッ」			
32					「ガッ」			
33					「ガッ」			
34					「ガッ」			
35					「ガッ」			
36					「ガッ」			
37					「ガッ」			
38					「ガッ」			
39					「ガッ」			
40					「ガッ」			
41					「ガッ」			
42					「ガッ」			
43					「ガッ」			
44					「ガッ」			
45					「ガッ」			
46					「ガッ」			
47					「ガッ」			
48					「ガッ」			
49					「ガッ」			
50					「ガッ」			
51					「ガッ」			
52					「ガッ」			
53					「ガッ」			
54					「ガッ」			
55					「ガッ」			
56					「ガッ」			
57					「ガッ」			
58					「ガッ」			
59					「ガッ」			
60					「ガッ」			
61					「ガッ」			
62					「ガッ」			
63					「ガッ」			
64					「ガッ」			
65					「ガッ」			
66					「ガッ」			
67					「ガッ」			
68					「ガッ」			
69					「ガッ」			
70					「ガッ」			
71					「ガッ」			
72					「ガッ」			
73					「ガッ」			
74					「ガッ」			
75					「ガッ」			
76					「ガッ」			
77					「ガッ」			
78					「ガッ」			
79					「ガッ」			
80					「ガッ」			
81					「ガッ」			
82					「ガッ」			
83					「ガッ」			
84					「ガッ」			
85					「ガッ」			
86					「ガッ」			
87					「ガッ」			
88					「ガッ」			
89					「ガッ」			
90					「ガッ」			
91					「ガッ」			
92					「ガッ」			
93					「ガッ」			
94					「ガッ」			
95					「ガッ」			
96					「ガッ」			
97					「ガッ」			
98					「ガッ」			
99					「ガッ」			
100					「ガッ」			

S	C	画	鏡	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指等
57	ビ				棒もろとも倒れかかる。			
	鏡						3.0	
58					フカン 四つ辻のな とこ3. 上から逃げて来る 人々、三かへ散る。 が、上右下1つれ みらもぬすみが来る。 うで左へつかえし て逃げる。追うぬすみ			
							4.0	
6				P.D\	立体差動的なとこ3 ンまわらるぬすみ			
							5.0	



S C

画

画

1/22 2/21

画

画

TIME

1/22 2/21

2/21 1/21

ぬすめ船から  
手前へ 船のボリ  
アハハハ  
と 船のボリで  
おどろかせ  
ノストロ・船長と

落ちた果 ← 足渡船と  
左からサッとぬすめ船通過  
骨だけに帰る




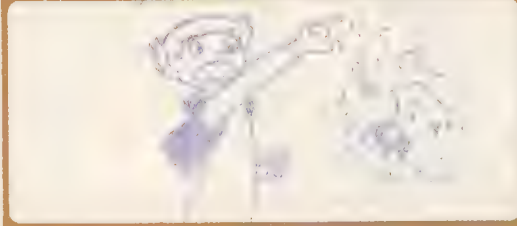
1.5



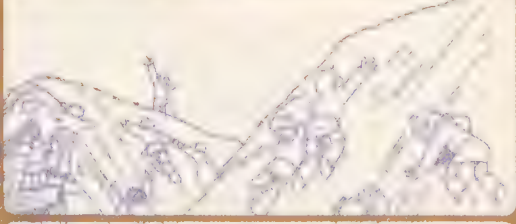
2.5

1/21

8

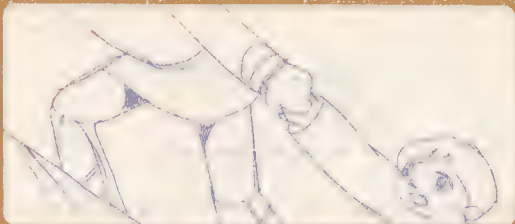
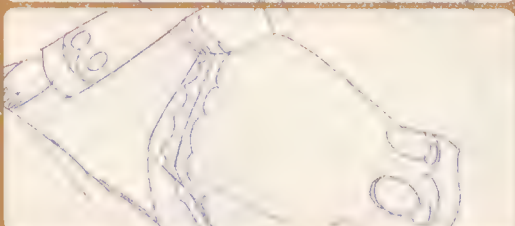


9

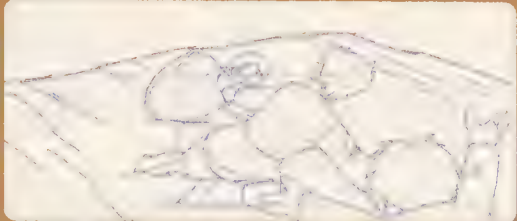

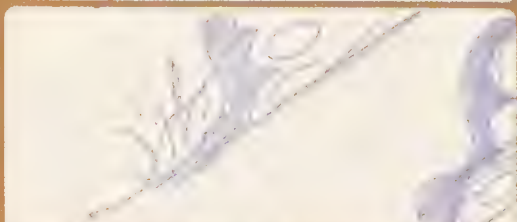
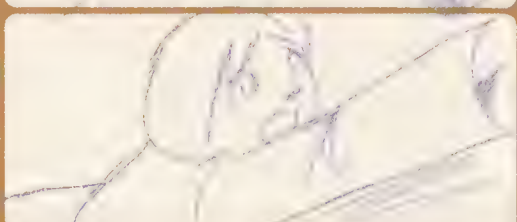
S	C	画	画	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
17	11					木ウキでねずみを はらうホトウ		
				110		棒でたたく木人達 カメラ前ニ三人の人が右から左へ P.U 通過		
						バルコニーで見る える木人達 とぼす男	4.0	
	11					はっと木ウキをみるホトウ、 ボロボロ、 ねずみで またたくまに柄の残りを をかじりつくす(根元まで) ホトウ キョッ		

S	C	画 面	キヤメラワーク其の他	内 容	TIME	諸協定
9	2			ついでに、火は くさくさ (カセット火一杯)		
10	3			イマツ、ふりまわすボルト さち、ねずみ、流れ そうして、 屋根に登っている少年たち、 皆を誘導するよに、叫んでいる		
11	4			屋根をのぼる男女、子供、		

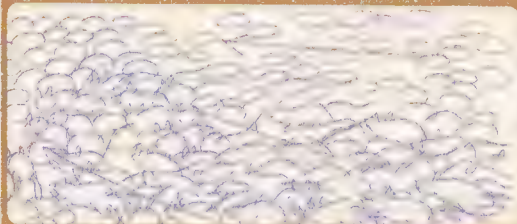
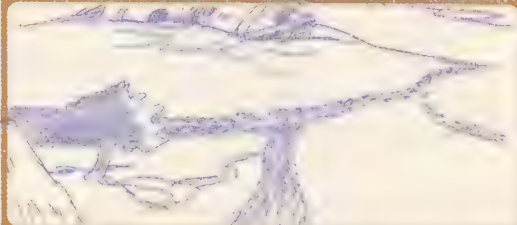


S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸補記
72	15				<p>           坂を登る。この            山は、雪が深く            降り積もる。雪が            降り積もる。雪が            降り積もる。雪が            降り積もる。雪が            降り積もる。雪が         </p>			
73	16				<p>           あっ、3.45と10.11            (Flam)ながら            左へ向かって         </p>		3.0	
74	17				<p>           ねずみの群の上を流れていく            肩かけ         </p>			
75	18				<p>           屋根をかつのぼる            ルカと10.11、(海11で)            Flam         </p>			

S	C	画	番号	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指室
47	18							
								
47	19		21.C		登つていくルカンとセロリア			
			21.C		のぼつてまゐるルカンとセロリア			

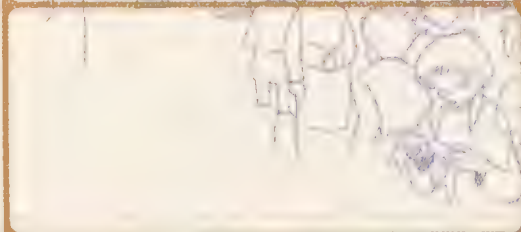
S	C	画 面	カメラワークその他	内 容	TIME	諸指定
7	1			ルサン登って来て ぶっついてヒリア の方へ(手をぐと ひっぱる感じで)ル サンの腕は曲る)		
	2			ヒリアの足え 衣袋の裾に足ま とられて滑る。		
	3					
	4			あっ!!と滑りお ちるヒリア ひっぱられたルサ ンが、ヒリアの手 をひっぱる		






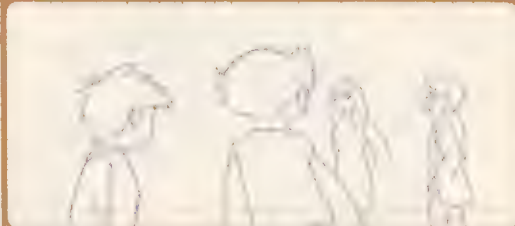

S	C	画	音	カメラワーク見その他	内	寄	TIME	諸説
5.7	5			4.5.2	(0.1) 2 sec (通) 図すゝネズミ (カット頭 Fr. in) (cut 9 着用)			
					(0.1) 2 sec		2.0	
2.6					(0.1) 2 sec		5.0	






(7.2.1)

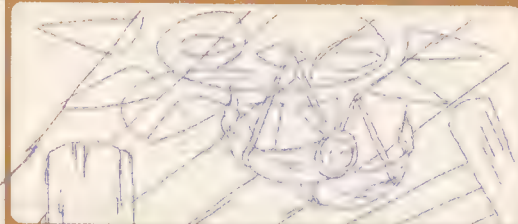

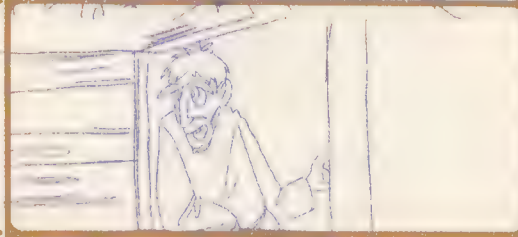





S	C	画	演	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
58	1			0.2				
						<p>「ピリア...」  ピリア、うっすらと腹を  E147)ま、ルサンを2頭の  (1)1物、大丈太ルサンあ  たしを斬りあらし  と腕で抱える、うなずくルサン</p>	18.0	34.1と21 減はとれない
2				3.0		<p>表情が変り、やや悲しげに伏し眼  を、それに追いつきかけるように  「人前こそしよしにやんはあ  「あやう」といふやうに</p>		
3						<p>ルサン、ピリアを抱きあげて  右へ出ていく、ついでに石けた  肩へかけ持つピリアの、  ホルス左より走って来ておどき  一、ニ歩分と見送る、再びわいて  「一体どうしたんだ？」  「単の大群が押し寄せたんだ」</p>	18.0	






S	C	画	脚	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
58	7				「ねずみ？」とイ ことホトム 「はい、 はい、やっぱりあいつの仕 「なんだあの銀色狼の」 「あいつは」		2.0	
6					8	ヒルダのUP 中しと左(ヒルダが 見張っていた視線)から正面へ、	1.0	
					「狼？」とって階段スミと 降り、真直ぐ「ホルスに寄りながら」(バズリ) セリフ(ホトムや右へ向く) 人々注目す、 「(トンと降り時)でも変ねあなた だ」けがそんを狼さ見たリお化 けカマエさたった一人で「治し たと云ってみたり、村中の人全 部がこんな怖い思いをして るのよあなた」なけは何も 知らなかったり、ハッたり→			
							15.0	

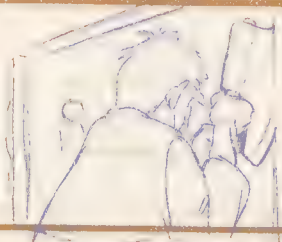
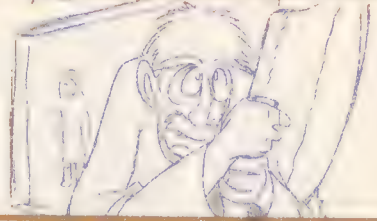


S	C	本	画	カメラワークその他	内	容	TIME	諸注意	
8	7				「なに？」 「？」				
	8				あたしの村にも一人いたわ (と村長の方へかへい)をして 悪友が来ぬてまゐり時(1X上の向 にホルスは眠り度して、みずながら) その人は居なかつた」		2.5		
9	9				「なぜかしら？」 ヒルダ、ぐるりと背を向けると石 へhead 「ヒルダ……」とホルス追ってout ホトムやあまて見送り、(イサのくちむ) ドローゴを前にF.M.しながら 「あの子のよう通りです、ホルス がこの村に現れた土質から ずうと変なことは、かり走つて みすぞ」(セリワの向は皆の注目 を集める、ホトムキレとドローゴを はらむ)		5.0		
	10							16.0	


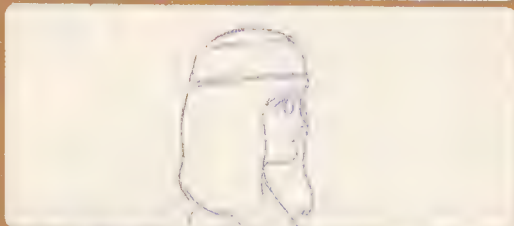
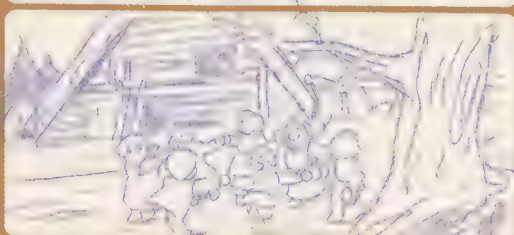
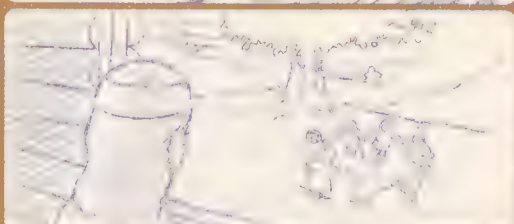
S	C	画	種	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
7	1				灯からP、D ヒルダ「じっ」とものお もりに死んでいる、 (ドラゴンのセリフ なんかきいていな い、ぐったりと寝れ ている)	そう、あれでいい、 あの尊子だ、 ホルスはもうす ぐ追い出せる (と外へ向いて＝ これ又自分い だけE出ている) しかし、うま!! (とヒルダの方へ)		
								
	2			A.C.				40.0
						→ときにね ずみどもがわ て来てくれた もんだ、 (本気で空を おどように) かみ→」		
								4.0


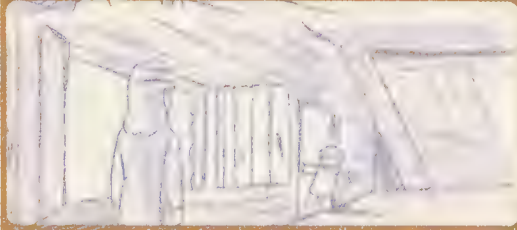

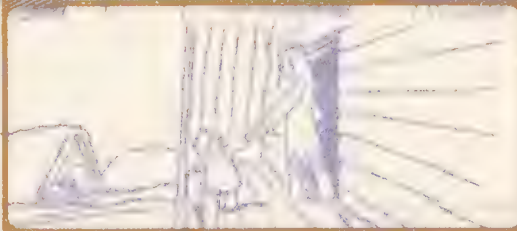


S	C	画	重	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸決定	
59	3				「さまのおめぐみ」 ヒルダ 憎悪の目 さし (カットイン)	「さまのおめぐみ」			
	4				と一でろなでいり 左から答々 ドスノと電燈 を照らす ギョッとするトラージ ソールとヒルダの方 みる	「だよ」	1.0		
								3.5	
	5				Cut 3の表情から おと首をいげて コサリッとなヒルダ (次カットのセリフをみ けて カットの移動をやす)		1.5		

S	C	画	面	カメラワーク其の他	肉	容	TIME	諸指定	
59	6				ヒルダの方 から斧に記 うつし、指さし なびるヒルダ の方みえ	「これは？ ポル の斧（？）ないか ……（と斧しめ つめうちを振り かへる） そうか…… （と両手づつ しきを入れたま ゆっくり斧の へりばし） まじったぞ！（ とサタと素速 く斧を握る）	14.0		
	7								
	7				そのドラゴンをみ めるヒルダ 悲しみと憎悪の まじった表情 （アングル正面にずいぶん）		15.0		
	8				ドラゴ、両手 斧を掲げもっ くまり、ヒルダの方 みえ。 （このカットのラスト、あま り左奥へはいりかた	ヒルダ、有難 う、我をえうぞ			

S	C	画	画	カメラワーク其の他	内	音	TIME	諸指定
59	9				ドラゴくまりと 右へまわって右へ Frontしていい が楽しくて目がキラキラ させている			
					じっと見送るヒルダ			
	10				じっと見送るヒルダ			
					病れたから ヨロヨロと倒れる ように腕をふる (つけてP.D) ベッドの上にはうっ ぶせる 悲しみの 表情 BG O.Lで 暗黒に ヒルダの顔のみ にボーッと照明が 当たっている感じ			
				(60-1/2/2/1)			3.5	15.0

S	C	画	場面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
60	1			(5ヶ-10と3ヶ-カセット)	暗闇の中ヒルダ、音楽(南)と同時にはBGのO.L.ヒルダが夜あけて(ぼく)立上り(ト)してP.U)右へ下.のす			音楽(南)(前奏)
					(全体に呆けたように茫然としていて、意気消沈している、動かしもの3リント)			
	2				車輪廻り子供達窓によるヒルダ		6.5	天の川
	3				「ワーワーどう(よう)で」車は、マウニ、向と見上げてヒルダに「気付きヒルダ」みながら右へ下.のす子供達はマウニをききで踊りつ		8.5	

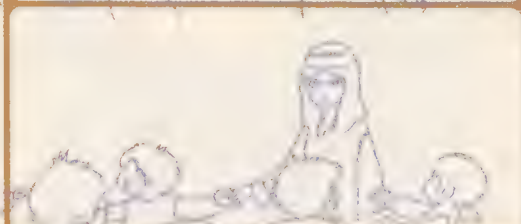
S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
60	3				(OFFから)「ヒルダ、！」 ヒルダ、至極緩慢に右へ向く。 ヒルダの顔呆けたまま、		12.0.	
	4				マウニ、ヒルダに走り寄りながら 「ヒルダ、遊ぼうよ、！」 (BG ガランとした感じ、そこに サッと朝の太陽がさしこんで いる)		2.5.	
	5				「ねえねえ ヒルダ、！」 と年Eとして無理やり近づいて Fr.out ヒルダ、意志のなさをものすごく みまづられる。		4.5.	13) 奏
61	1				入口から 近づかれて出て 来る、おいて Fr.out. (体だけの表情重要、！)		4.0	



6/2



ヒルダ。ひっぱられて  
車輪の中へ。  
手をつながられて  
しまひ、



図解した"子供たち  
ヒルダ"と子供たち  
のコントラスト

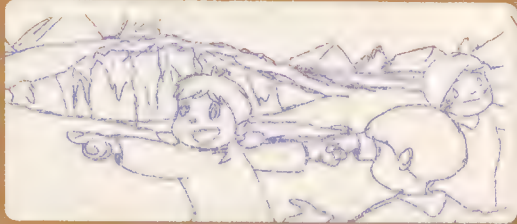
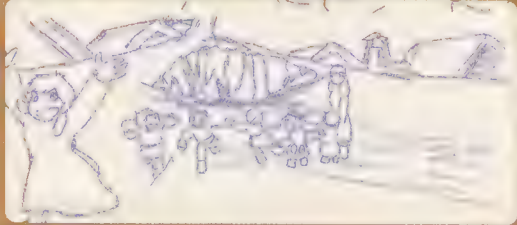




奥から コロ、フム、フム  
千口登場







その家り、  
ニコニコしながら  
左へ漏漏して行く(右前み2)  
40. ションとと  
びあがり、ホカ  
ンとみる

大いさまはわらったあいのう之  
 かまののはな  
 大なほろ  
 山す山す



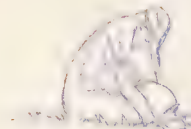

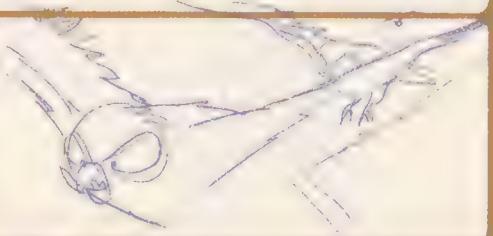
S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
61						cut (この絵で話して、5の アングルにcutして6 のアングルであとをやる のも一案では?)		どうしよう
	5					車が崩れて わあっと左前へ 走って来る。子供に 5 ヒルダ一人1人か り残る。 マウニ、気がして立 止り、ヒルダに駆け つけたてきまげで て後を追う。		おれさまか ゆらつた
						40、ヒルダみて 13か、二人が outお城一緒に に走り出す。		ン下
	6					コロ達先頭に タキツのつな がって起伏をこ えていく。突然 シンガリをマウニ ヒルダ、40。 (少し大おかしにして おかしにしたいよ(おかしに))	2.0	
							6.5	

S	C	画	画	カメラワーク等の他	内	容	TIME	諸指示
62	1			(O.L.) 2nd C			5.0	
63	1			(O.L.) 2nd C	← イド (密着マル4)	群生する花々		
	2				ヒルダに花輪締め を教えるマウニ 「(これ)違うのよ、さう。半/3?」 とヒルダを可憐さこめ		4.0	
	3				サカサマリ ホカンと呆けたようなヒルダ		5.0	
							1.5	





S	C	画	電	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
63	4				「うん、つまんないの……」 ふと思いついて 「ねえ」と前へ		4.0	
	5			(く)	「ね、ヒルダ、喋ってよ！」 とヒルダが顔をゆする		3.0	
	6				ゆずられて気付くヒルダ 「え？」 (このカット場合によって は1411B除、内容ECUT5 に入れる)		2.0	
	7				ヒルダの主観 ものすごく可愛リマリニ 「喋ってよ、ヒルダが一番 好きなんだ」(話尾次 カットへ)		2.0	

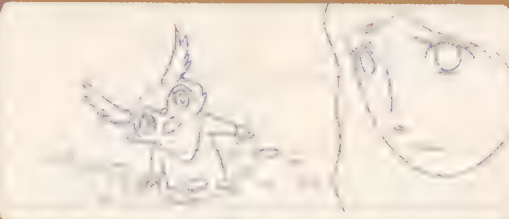
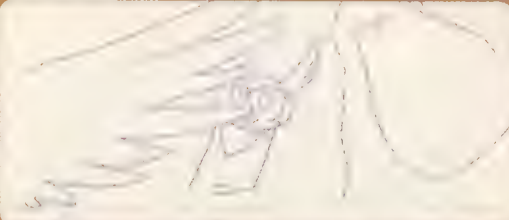

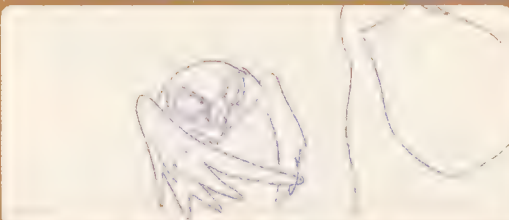
S	シ	連	重	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指率
63	8					「ええ……」(D元だけ微笑しようとする) おもてをあげて ゆるやかにT-U アウニの頭をさす		
				T-U		ヒルダ、口の中を つめかくように唇を(10.0) 動かす、か 眼をさない(15)		
						サ(10)表情 かおもてをあげ(痛に 埋め)「ダメ…… ご免なさいマウニ、 ヒルダには本当の うたはうたえないの ……		

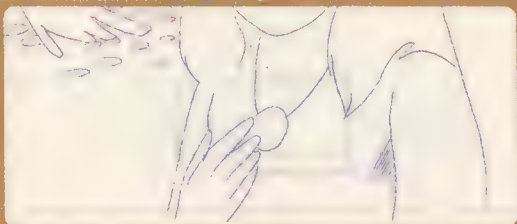
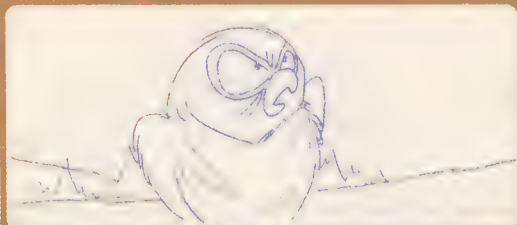

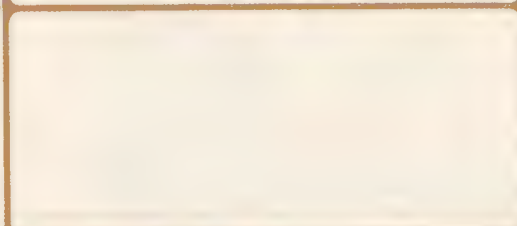


S	C	画 面	カメラワークその他	内 容	TIME	諸指定
63	シ		P.D	と、マウニをみる。 息をのむかんじ。 P.D ヒシダの腕で ぬもっているマウニ 無心!!		
					23.5	
7				「マウニ……」 と思わず抱き しめる。 尻にナヤシ	35	
7				それをすく破る ようにとびまわ ト人。バサバサッ!	1.5	

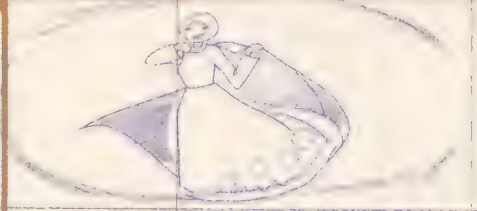
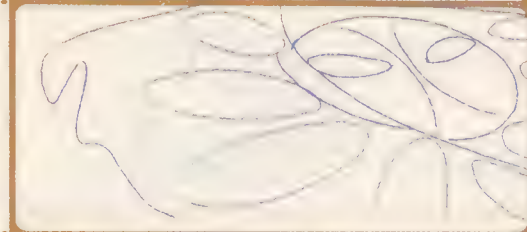
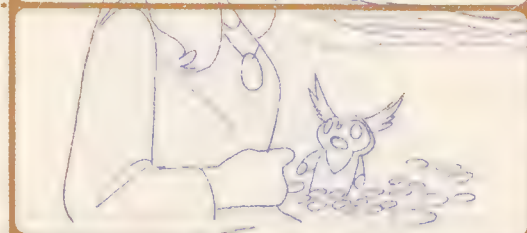
S	C	画	島	カメラワークその他	内	谷	TIME	諸指定
63	11				ト、舞いおろる、 ヒルダ、身起してみろ			
	12				「お見事でオセロ」 さま」		2.5	
					「さあ、あの鶴子と」 一気になすを」			
	13				答えられぬヒルダ やや眼をみける		3.0	
								
	14				花に体を理めて、 無気味に遠いあが て来ようなト 「グリンワルト様は お待ちかねです、 一刻も早くオルス をたおさないと」		1.5	

S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
63						と、バサッと羽根を打ちあさず(大げさでないこと)が、もってコワイ、下すで打ちあさす(途中でぐっと止め3)		
				A.C		「フッフフ(とやラシクマウニに寄って羽根でつつかんば)かりこの4ビ共も、もうすぐもと深いねむりにあとしー」	8.5	
17				A.C		「ヒルダ、マウニをさっとトムから守るようにして」「いいえーマウニは目かけます(このヒルダが)」「え?」「この子だけは」とか言われる。左の花の中asズッと子ロが現れて、ヒルダの前へまわり「マウニだけ目かけようとなすのヒルダ、そんなことじゃごまかせやしな、おとりぼっちのヒルダが」※	4.0	
				T-U		「マウニ、マウニをさっとトムから守るようにして」「いいえーマウニは目かけます(このヒルダが)」「え?」「この子だけは」とか言われる。左の花の中asズッと子ロが現れて、ヒルダの前へまわり「マウニだけ目かけようとなすのヒルダ、そんなことじゃごまかせやしな、おとりぼっちのヒルダが」※	23.0	

561	画	カメラワーク其の他	内 容	TIME	諸指定
			<p>（セリ）「んがのたて、 司馬ミコミながら自 分も泣かんばかり の覚悟、 「ヒルダ、なぜみ んなと一緒に暮 しちゃいけないん だ！ 花を摘ん だり、刺繍をした り、セリアのよう なお嬢さんにな たり」 ト、右下から羽 根だけ左へ通過 して、左から40 おそろい、（セリ） 340、 「おかし！」 40し入れ替、こ そりつ、 「ヒルダ、おかし！ もっともっとおかし いものが、ちや あんとその胸に、 と羽根で指さす、 つれとP.D.、 （セリ）「おかし （笑）」</p>		
					
					
			<p>命の珠</p>		

S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
63	18	系統			ヒルダの手、あがって来て命の珠に解れる。		16.0	
	19				アサメ、笑面うめ 「人の命は11づれ死ぬ、だ」が→」		2.5	
	20				ツカメ、 「ヒルダ」様は永遠だ、グルンリルト様が下された命の珠を守って下さる」		6.5	
					千口まゆりンで 「そんなに死ぬのがこわいのかい」 (このカット多分カットして、内容は次カットへ)			





P.U

PAN  
→

(鏡に映る)

「そんなに死ぬのが  
怖いのかい、  
マウニヤホルスも  
殺してまで「リフマ  
で」も生きてい  
のかい!」


セリフの次に命の珠  
から手をさりと  
30.「やあ、感じ」  
P.U

セルダのUP.じと  
前をみつめる、  
「驚いた「まれ!」



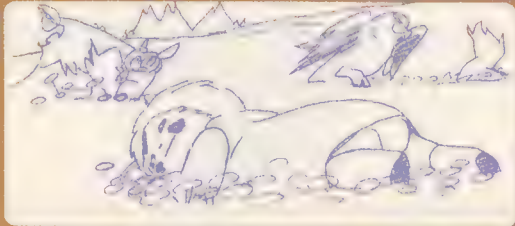

おうと PANすよ  
と、セルダの Aに  
意にさる、映像、


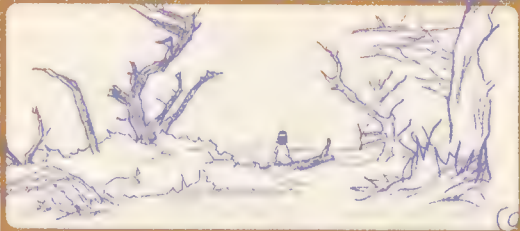



ピリヤが、空し  
に微笑を絶てく  
りとまわり、太陽  
の肩かけが画面  
不になって左ヘイ  
ブすようにまわると、  
サンダと光輝く※

※ 太陽の空  
にうしろと舞  
へはじまとはさ  
れるセルダ、

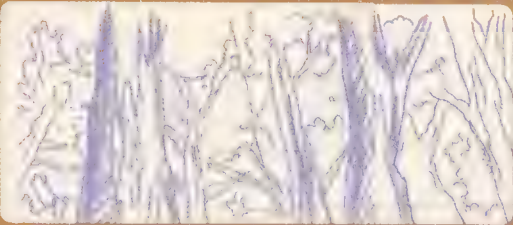

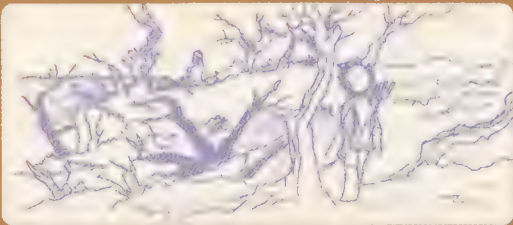
S	C	画	画	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指証
63	22				おくと立つセルダ 下25 Fr. in			
	23				(通過?) a.c		1.0	
	24				「いいえ違うわ、 でもあたしは悪女、 悪女の妹よ、人々と 違う以外に(セル ダの)道はないの」		9.5	
	25				「違う、セルダはオ 当はそう思っちゃりな いよ、」 トム、知を襲う 「ウワァ、」		5.5	
28					「はい、悪女 よ、悪女の妹」 走って		8.0	10.0



S	C	連	宝	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
63	26				走り去るビルダ			
							20	
	27				トトににらまれながらもふりむいて叫ぶ40 「ビルダ！」 サッとトトの体からふりかえる40			
	28				トト、羽根で40をつつむようにしながら、ジリジリと迫る。後退りして逃げ出す40。 「くだらんことは喋らんようにとグルンワルは横はあ、あせられたぞいつもお前はすぐ死ぬる」 「死ぬんように教えたヤツら、」と羽根をバタンと後へたたき、音11かかるトト40、石へout			
				Follow →			10.0	

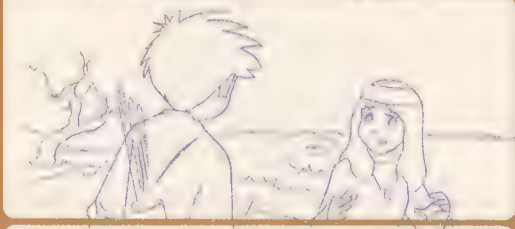

S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
6.3	29				PAN ←	ツカンチロ、逃げ、それをあそ 11. 船しくつままれすト ト、つて PAN、マウニ中心に Fix 「ん、もう喋りはし ないは!」 マウニのまわりをぐる ぐるまわるニ匹	2.0	
30						同、 マウニの安心しま た寝顔に下し	5.0	前奏 ~~~~~



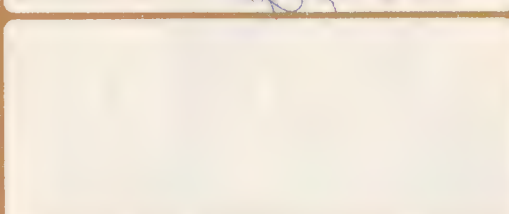
S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
64	1			P.D	「あかぬい3 とおいぬ3 ひとつぼし」			
				(O.L)	(欠番可、内容は前カットへ含める)			
	2			T.U	「それかあ、あたしE よんでいる」			
	3			(O.L) → PAN	「おれではぬのなにとり」			
				(O.L)				





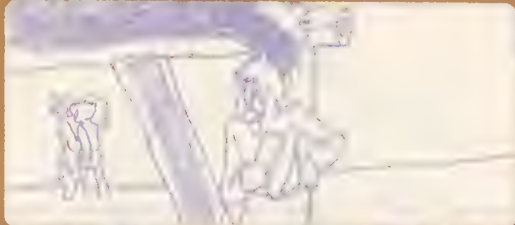

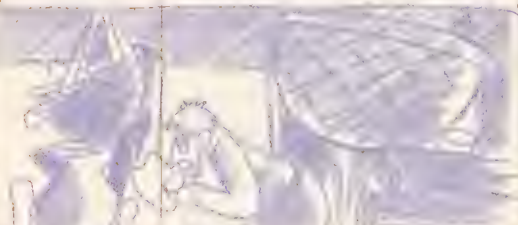
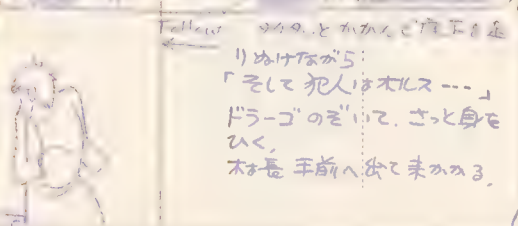
S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
65	1				(0.4)			
				← PAN		「おいで、うたがなノリとリ」		
						うたがなつきつけはれし 石 Front		
				(0.4)				
						「どこからきたの」		
66	1					ホルス 右から Frontして ききほれる。		
				(0.4)				

S	C	画	画	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
60	2			(0.6)				
	3			DAN →		「どこへ行くの」 聞かぬで、(一と地平線を見る) (14.2 sec) +1.0 sec		
				T-B		ヒルダの眼に注ぶ「誰」 3 sec OFF 「どうしてやめたの？」		
				a-c		ヒルダ、ぎくっとしてぶりかえる、 すぐ近くの木によって立て いるホルス。 ヒルダ、すぐ眼をそむける。 ホルス、涙に気づき、心配そうに 「どうしたのヒルダ？」 「向うへ行って」 ホルスはかへきて(4.9) ホルス、左へまわりこむように ヒルダに寄りながら 「林いいんだね、ちとりほっとして とたたずむ。 「あんたになんか判らんない と大、さっさと行って、」 と右へ顔をそむける。	11.0	


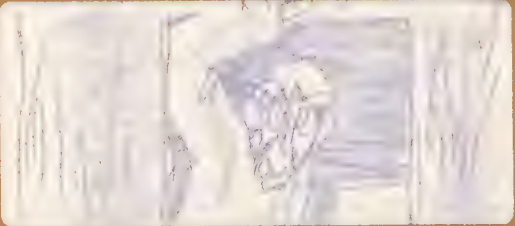
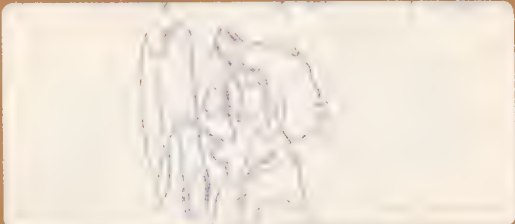

S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
66	4				ホルス、ヒルダ"によこ(かがみ) 「話してしまふんだよ、苦し(こと や、悲(ことと、(一部次カット へ)			
	5				ヒルダ、ふりかえり(泣き喚い) 「なんて? いまにあたしが この手で殺(おんだって?」 (一部次カット)		11.5	
					カット内でホルス、その語調の 「殺(しさにあびついて、中腰に (ついでゆるやかにクレーンUP)			
	6				「殺(す?」  右へまわりながら 「怖(がふことなんか →」		6.0	
							4.0	

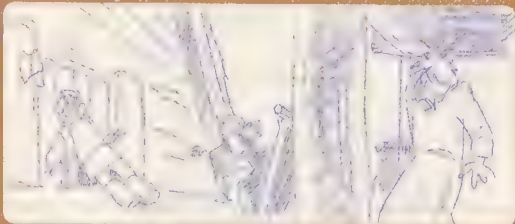
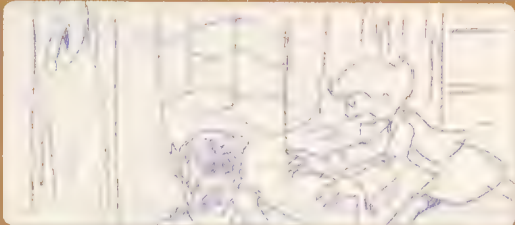
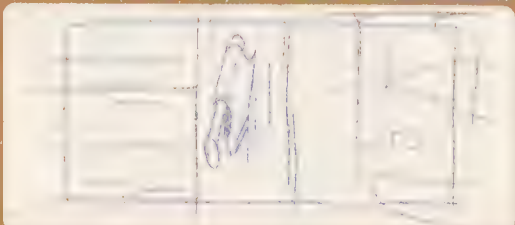
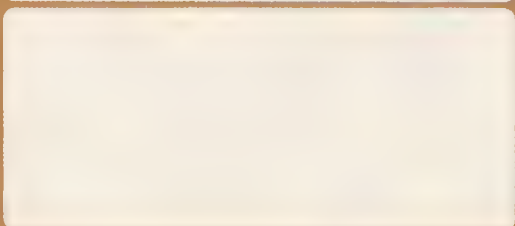
S	C	画	種	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
66	7					「ないんだ、どんな悪たあていぜず...」 「ヒルダ、はじかしたように立上り(ストレートに)」 「ダメよ、必ず人前には死ぬのよ、」 と右から左へまわって走り去る、 ホルス、 「ヒルダ---」 とりのこえゆる、		
								
								
								

2.5

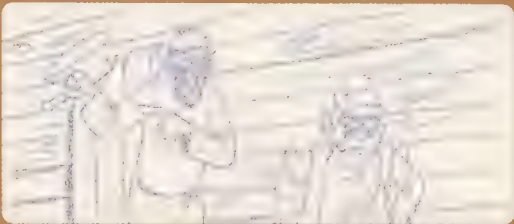
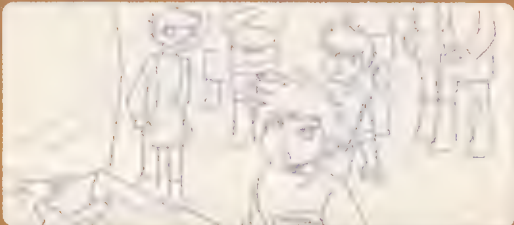



S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
67	1				床の下の支柱の かけからヌウッと のぞくドラ・ゴ。			
	2				(OFF)「お前のいうとおり」		3.0	
					「やっぱり村は必要 じゃた、だがホルスには まだ気はしんせんぞ」 「大丈夫だよ」 「ホルスのことなら行くの方がよく 知ってるんだ」 「(見送りながら)これで、この村はわ しの物だ、村長は死ぬ」			
								
								
					Follow りぬけながら: 「そして犯人はホルス……」 ドラ・ゴのぞいて、さっと身を ひく、 村長 手前へ出て来かぬ、		17.5	


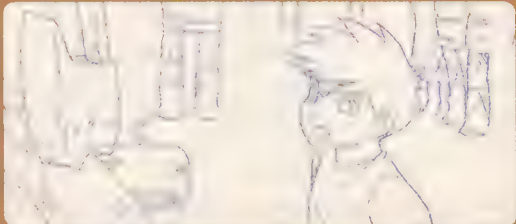


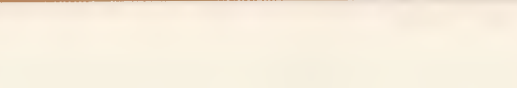


S	C	画	描	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
67	3			(ア・ト)	柱柱の向へ。 (そのまゝとなりコッパイ魔)			
	4				今だ! ドラゴ 無様に投げ つける、			
	5				村長の鼻先をかすめて奥の 柱へつき刺さる斧「うっハー」 村長一瞬硬直 そのまゝ扉に倒れかかる(失神)			
								



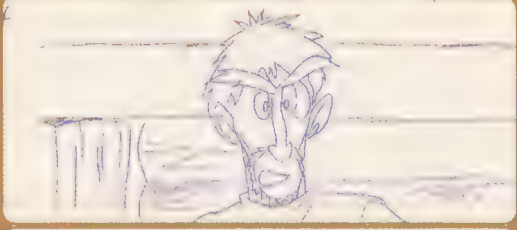

シ 69	C 6	画 面	カメラワーク其の他	内 容	TIME	諸指定
				「しまった！」 ドラッグ右へFront ホム走って来る 「お父さん！」		
	7		T-U	右からホム走り こんど村を砲き 起そうとする その顔の上も とアッとして 斧にT-U(P-U)	2.5	
						
					4.0	

[illegible]





S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
69	4				落し気に斧を落とす。 「この斧に見覚えがあるだろう」			
	5				「あっとここに(あつたんです)?」 と驚く。 「その斧で誰かがお父さん を狙ったんだ!」 「(ぶりな) なんだって?」 「OFFで! 訳は出来た!」 「それは昨日森で失くした ものです」		3.0	
	6				「なくしただと?」		1.5	
	7				「本当です。(おなうか) (おまなをら) あの銀色狼を見狙って」		2.0	
							3.0	

S	C	画	シーン	内容	TIME	諸指定
09	8			おれは、怒り、ふる え、左へ手のばして 斧うけとりながら 立ち上る、(おれに4オ ン、落ちる)		
	9			「おれ、銀色狼だの、悪魔だの、 貴様がお笑くらげで、誰か見た ものは、おらんやだ、」 と斧でOPをつける、	9.5	
	10			ホルスのすぐ前に突き刺さる斧、 ホルス、一瞬身おれに斧を見、お れを見上げ、 「(OFF)もしこの世に悪魔が いるのなら、」		
	11			「→それはおれの命を組 た貴様じゃ、」(一部カット) と指差す、	4.0	
	12			人々の向からガンコ出て来、 「証拠は？」	3.0	
	13				2.0	


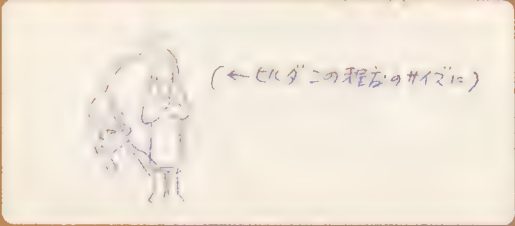

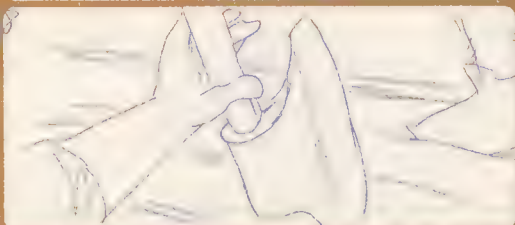


S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
69	12				斧オマラ前 一人の男が身引き、 ドラゴ 指さして 「この斧で充分だ」 木造は病んで「う」 と坐り込む。 (アオリ)		3.5	
	13				(アオリX) 「斧さあ山ばかりにもおげられるぞ」			
	14				「なに？」 (うろた)		3.0	
	15				「誰にでも出来ることだ」と言ってるん だ」 (ドラゴ から村長へ) 「そうなんだ、ホリス(ちゃん)！」 「ヒルダに聞いて下さい、 さっきまでヒルダは一緒でした。 そして「さくす」」 (ホリスは時々村人達全体を意図した ポーズをとることで、村人達は発言者 をみて「さくす」)		2.0 10.0	


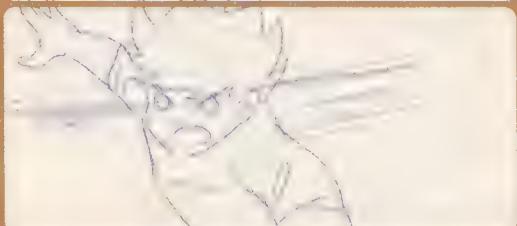
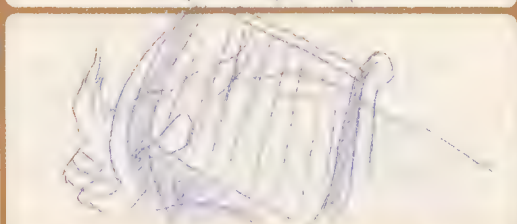
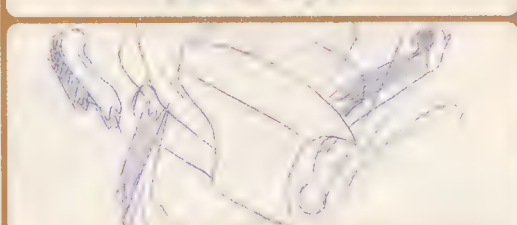
S	C	画	面	キャラクターワーク其の他	(16) 内	容	TIME	諸指定
69	16				(16)	<p>「は →「あー?」と ど、ど「あ 科長、ぐら く「あ、あ よとよと?」</p>	2.0	
17						<p>「そのどろどろで……」 (OFF)「フッ」 ホルス、ドラゴウ方向へ。</p>	3.0	
18					(16)	<p>「ヒルダは(ヒルダ)で(か)って ホルスの後かき(き)おき、ヒは 一緒(じゃ)な(な)った(な)って(な)るぞ」 「ま?」 とふりぬく。</p>	5.0	
19						<p>みんなの視線ヒルダに集っている が、ヒルダ答へない。</p> <p>「ヒルダ……!?」 (一部カットへ)</p>	3.5	






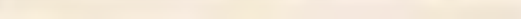
S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
69	2				答えないヒルダ	ホル入見つめてる。		
70	2				なんとそええなけ るオのホル入	後からヒルダに壁 で押す様子を 見ると必死にバ トマイムをやるドラ ーゴ。		
71	2							
72	2				ヒルダ"正視出来ず思わずに殺す"	バトム "あつたぞ! 犯人がヒルダさんだ!" (ドラゴンマンとバトマイムやめる) ホル入、ホルムのオオと向き 合う→		



S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
69	27				同時 「危いヒルダ!」 ホルス、きわめて敏速にふりかえり(半のぼす)	この影の銀狼ふりかえりヒルダの背後へ		
		 (←ヒルダの程のサイズに)						
								
70	28				斧をさっと取り		2.0	
							1.0	

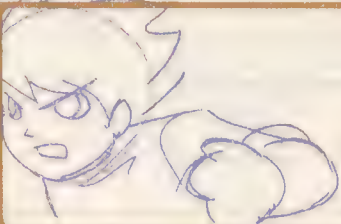


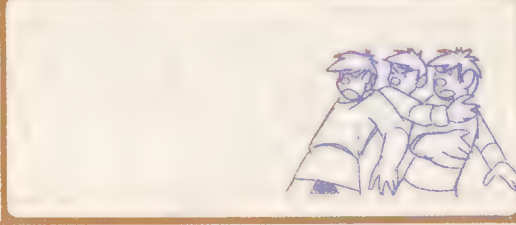


シ	C	画	脚	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
69	29				そのまゝの姿勢で 投げつける。			
								
	30				聲を横切る 鎧兜 斧は聲を真二つに		1.0	
							1.0	


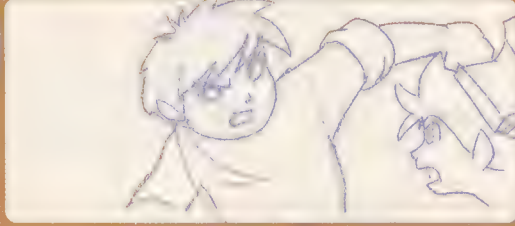
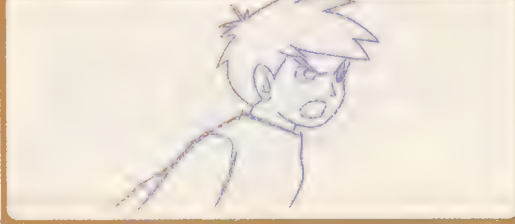

67	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指註
67				とが、あつと 斧は奥へ (67と70の"サイス"作)			
68				ホルス「大変なことをした！」と茫然 みんちやれ戻り、ホルスから驚かされる			
69				(OFF) みんち、いまのホルスを! ホルス、キッとふりかざす。			
70				「自分た都合が悪ければ」ヒルダの ような少くも殺さうとした---			
71				「それでもホルスを放っておくのか! さあ、立ちあがるんだ」			
72				(PS) 73と同じ本題 「ホルスを放つぞうだ!」			

S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
29	30				ノッテ 足で くぐり 猛突 駆け回る。			
				F. How ←	足踏ま響く(何の音)			
31					ドラムをききながら お茶をひきながら ドテとつぶす		2.5	
								1.5

S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
69	38				ホルス 一歩出ながら 「やめろコロ、！」			
					その時、頭に小石 がコナン、！と当る。			
	39			A.C.	はっとなるホルス 棒立ち、 「馬鹿な真似はよせ、！」 「やめろやめろ、！」 ホルス 見まわす。 トト、とんで来る。		2.0	
	40						5.0	


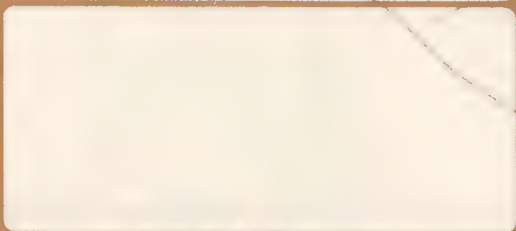
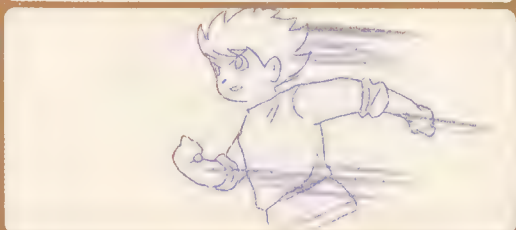
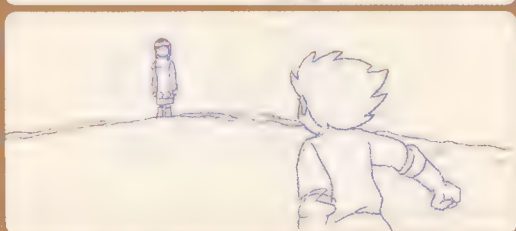
シ 69	C 40	連	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
	40		PAN ←	トトとコロの争い。 ドラゴオビエで。			
	41		T.U	ホルス様をくいにびって飛ばしている 石とんで来る。 突然、駆け出す		2.0	
	42			「逃げたぞ、！」 と前へ。		1.0	
				ホルス、カメラ前より、ビルダの脇通って奥へ、気迫に人垣分れる、		1.5	

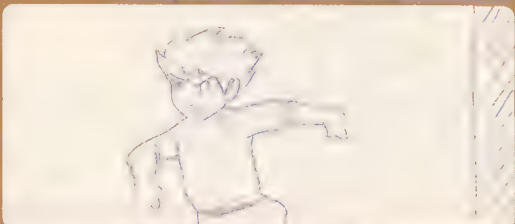


S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
69	43				ホルス、奥より走って来て斧をツツみカメラ前一杯に、 (形相凄じい)			
	44				右下よりホルスFr.in くると入り来る、		1.5	
							1.5	
	45				びくりと止る村人たち		1.5	



S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸協定
47	47				「逃げるんじゃない、 ぼくは必ず売ってくる」			
					ヒルダ、目立つよう		3.5	
					「悪女が誰なのか、 その証拠を持って、」 左ややのへ駆け 来る、		3.5	
48	48				ヒルダ正面より やや石へ隠れ移して ホルス見送る 蒼白、		2.5	



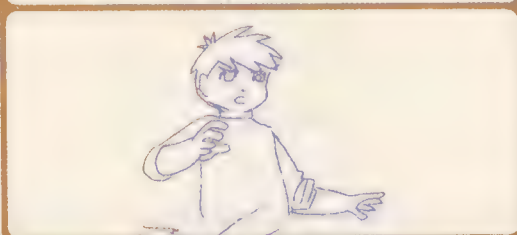



S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
71	1					P.U		
								
	2			Follow ← T.U			20	
	3				ホルス宿あつちからFin. ヒルダ出現、ホルス ドキッと止まる	「ヒルダ...!?」 (カットまだ?)	40	
					ヒルダ、おそぐ った様子 「ドンハハハ」		40	





S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
71	4				「あ、」 「ぼくは悪方だ 知ってる」			
					ホルス走りだし 「今度こそきつて やっつけるや、」 とヒルダの首を 駆け抜ける。			
				PAN ← T-U	ヒルダ: 見送って(驚 き) 一歩引く 「その前になぜあ たしと斗おうとし ないの?」(一部 カットへ)			
	5			T-B	ホルス: 不意に、い ふりかえる 「え?」(ヤデン)		0.5	
					T-B ヒルダが走り、 「何も知らなかった のか、アッパリあ なたも」 「?」(完全同音のアリソンズ)		0.5	




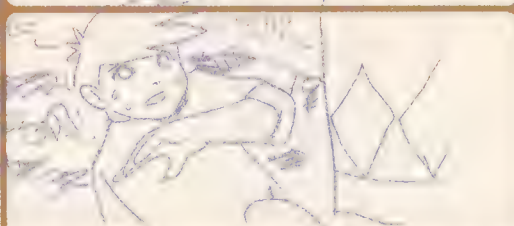


S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	音	TIME	諸指定
7/	6				(自嘲 弱おに) 「あなたが 助けて くれた ヒルダ は 本当は あなたの 妹よ」			
	7				(16) 「なんだこゝ！」 「可哀そうな妹よ」 あなたもヤッパリ 人だね」		4.0	
	8				「あの村にけな ドラゴンを 隠し 深い村を→」		8.0	
	9				「おれに仲間と裏切 る村人達と同じ 人だなよ」  「おれなりに、君の 何と云っていいのかわ からないけれど→」 (おれは出るんだ)		3.5 2.0	


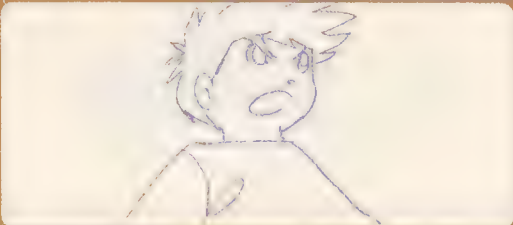
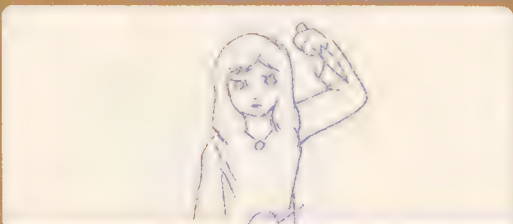

S	C	画	重	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
7/10					→ヒルダ」 トト、バサバサッと オリくる (ホリス、身そとへ) 「教えてやるこそ」			
11				(正面に)	トト、ヒルダの左から 顔を伏しては、 「ヒルダ様はな、 悪女グリンワルト 様の御女様 だ」(眩惑) ヒルダは表情 変えたり	4.0		
12					「なに---うそだ---」	6.0		
					カメラ前からトト、 ホリスをなぶるよう にとんで、 まつわりつく蜂の 如く、バサバサ バサバサ ホリスを 囁きする(ヤリツ) ホリス、逃げながら 必死にヒルダの方 見つめる			

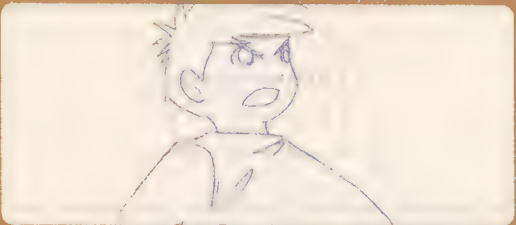

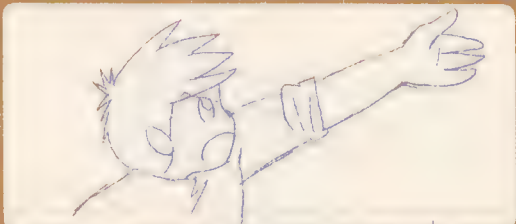
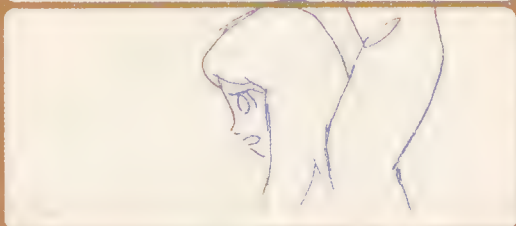
S	C	画	場面	カメラワーク・道具・他	内	容	IME	諸指定
71	12	続			「お前さんから斧を奪 たのも、村長を殺 させようとしたのも 俺や狼の群も→」			
	13				「みんなヒルダ様 お指図さ、 この地上の全ての 人肉を滅すための」 (あざ笑うごとく空 中にとまって羽を 先だけバタバタッ)		12.5	
	14				木に、あまりのことに 後退しながら 「うそだ... ヒルダ さっさと、嘘だっ て！」とヒルダの 方へ手をのべる (体は出ない) ト、カット戻りFr.out		2.0	
	15				ト、サッとヒルダ の後へかぐれる 静まりかえる シーン		5.0	


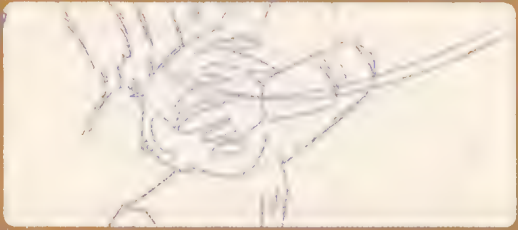


S	C	画	演	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
71	15				ヒルダ、サッと鼻 から懐剣を抜く。 パラリと落ちる 鉢巻、			
					「教えてあげる→」		2.0	
	16				ホルス インサート			
							1.5	
	17				「→ あたしは本当 の姿を、」 と懐剣を命の珠 へ当てる、(カチッ) 光を放ち、 あたしの色調が一 変する。		4.0	
	18				同時にササキが陥 没していく、 ジリジリ迫るヒルダ、 ホルスよめるまなから 後退り、みぞをさま ふりかえる、			

S	C	画	画	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
19					下は一面の森 アタシ、ヒルタリ方へ 入りがよる、 トノ不意に森は笑い かたむき、		8.5	
20					トノ、ヒルタリ方へ へびをひいて、ヒル さる(笑の) ヒルタ、ニヒリ へびる、		9.0	
21					トノ笑いの中から ヒルタリ透かしのよ うな音 「あなは死ぬめよ →」		9.0	
22					「人間の世界からト ノ時、ノ」 ヒルタの下半身From		9.0	



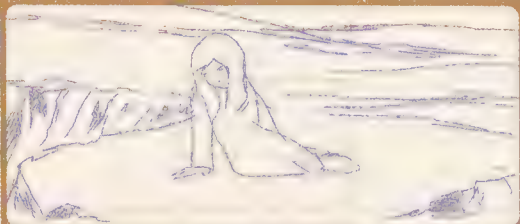
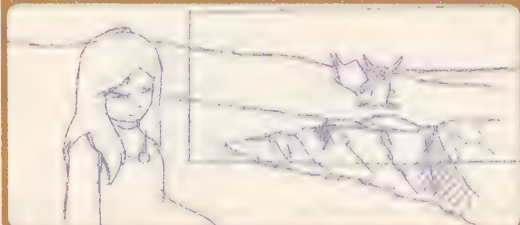


S	C	画	章	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
71	23				食りとふりかぶるヒルダ			
	24				ホルスアオリ。 グッと突っ込んで身 走り	(木) 「ちびう、 ヒルダは 悪友なんかい ない！」	1.5	
	25					びっくりと争うと語るヒルダ 「いや、もしそうでも さみなら人間になれる、 人間になれるんだ！」 ヒルダ 反撥 「なりたくないわ、人間 なんかに」 と再びかまえる。	3.0	
								6.0

S	C	画	面	カメラワーク	ク景の地	内	容	TIME	諸指定
7/	26						「なんだ、きみは自分を騙してる」		
				D.U ↑			(立上りつつつけて P.U) 「いや 騙されてる んだ」		
							手をヒルダ'のかへ さしのへ 「きみの あの頃を」		
				P.U →			ホルスの動きの延長 として ヒルダ'に PAN 「そう一度あの頃を...」 ヒルダ'、剣ふりおろ せない、(茫然) いや あした 胸に 痛手をくらってる み、眠ってる。(苦悩)		


S	C	画	画	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
71	26	絵			が、その時、ヒルダ の背後からパッと トガとび出し			
	27	絵			「やあましい→」  「コッパヤめ、」 とホルスの目をつつく、  ホルス、あっと半端 顔おさえて	10.0		
	28	絵		α.C	横後へ倒れこ、 ト、ヒルダを促す、 「あ、ヒルダさん！」 ↓ (一部次へ)	1.5		
	29	絵		α.C	ヒルダ 苦悩をふ り払おうとするよう に 両手で剣をふり かざし、	2.5		


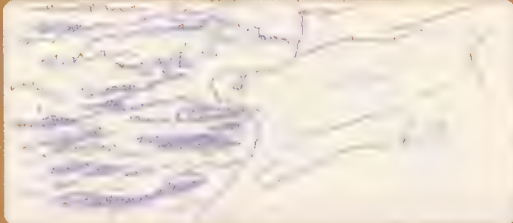
S	C	画	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指注
29	29			一気にスリあさす。			
30	30			超大ロング 迷いの森全景 「ア——」 とホルスは墜落 して森へ。 そこから森全体へ 視線が伝わりつ ていく。		2.5	
31	31			剣。地面にボトリ と落ち、 P.U メイモクして茫然 と立ちつくすヒルダ		10.0	
32	32		P.U (T.B 加味)	「お見事ぞすぞ」  ヒルダ 崩れよう に坐る		9.5	

12-C

S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
71	33				崩 天のる ヒルダ			
34				T B	「うどいよー」 「おどろきよ ホリスミ 殺すな んて、ぼくはヒ ルダ」がミラッ になった、大空 にになったよ、 と泣く。	(T.Bしてヒルダ 入ルニミと T.B)	4.5	
35					(泣きながら) 「40...」		9.0	
36					左から泣きながら Fina 在奥へ(ラスト近くは真昼へ) 「さようなら、さよう ならヒルダ」 かえて 泣きやみおせて		4.0	
							6.0	



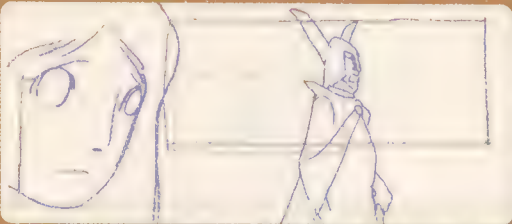


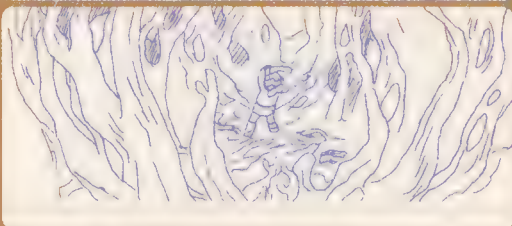
S	C	連	号	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
71	37				「ぼくはもう帰らない。グリーンワルト木霊の村へは帰らない」 ヒナ.outしていく 「どこへ行くの？」		7.0	
	38				チロふりむいて 「人間の村さ」		2.5	
	39			T-U	「グリーンワルト様に殺されてもヒルダに殺されても、ぼくは人間の村の方がいいんだ」		9.0	
	40				「さようならヒルダ！」 とくろりと身をおがえし、丘の向うへ消える。 ヒルダ「サヤ前へ」 「チロ！」 (一部次カット)		3.5	

S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
171	41						3.5	
	42						4.0	

# 3パート

シーン73-1～92-1



S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	録指定
73	3					迷え迷え、そ(こ)死ぬのだ!」 (次へ)		
74	1			T.U				3.5
						アオリ、 迷いの森 火焰の如く、ゆらめき、立ちのぼり せめぎ合う樹々、 梢の先にキラキラとみえる空、 ホルス、左前からあとずさり 大きくFlin 「ヒルダ! 戻れ、戻ってこい!」 (その時に、梢の奥にみえていた空 も完全に枝にとざされる)		
				A.O		フカン、 「人おの心に」 つぎつぎと倒れ、倒れたまゝ 1人死に、		5.0



S

C

画

面

カメラワーク其の他

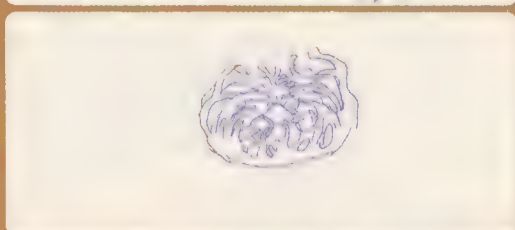
内

容

TIME

諸指定

79

火  
炎  
く

「あの悲しいヒルダの心！」


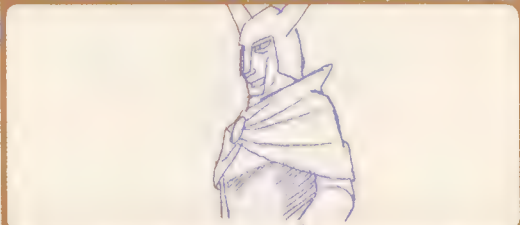

木々は燃えあがり、なめめろす  
ようにホルスモとリかこみ、マユの  
中に包みかくそうとする。


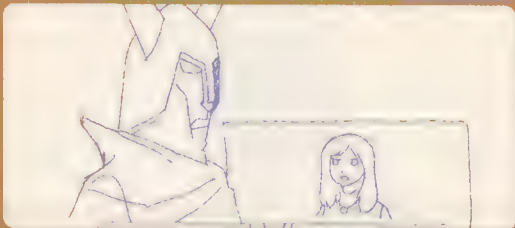



ホルス はっと斧を振り、







(電雷に 触れた生き物のため  
はっと木が 3 本 2 本 再び ジリ  
ジリとホルスに向う)





「負けな」ぞ「ほ」くは、  
例え死んでも！」

と立ち上り、更に奥へ進んでいく

S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	補指定
75	1					前シーンのホルスモ みつめるがヒロモヒルダ がぶるグルンクルの笑い 下U		
					下U.	「(笑い)みろ ああぞまも! (笑い) ヒルダ、まっと見上げ 「笑えないわ、兄さん!」		
2						アオリ グルンクルト、氷をかなげられて ヒルダの方へ 「なに!」	6.5	
							2.0	

シ	画	節	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸注意
3	5				「ホルスはまっとう生き返って 来ます、何人ものホルスになって！」 グルンワルト 「馬鹿者！」と相手にせず、左前 へとキレし「いいえ」 ヒルダ、兄を心算に見据えた すま一、二歩出て(同時に下し指さす) 「そして! 1つか人面は 1つからホルスと信じます、人面 同志を!」		
				T-L			
4	4				「黙れ!」(くどくと繰り返す) 大まかにヒルダに歩み寄る、 (Follow T-B 2人=)	14.0	
				Follow T-B	「何層ども殺してやる、 何層どもだ!」 ヒルダに おろりおろりするよう に、 「行け、ヒルダ!」そしてホルス にとどめを刺せ!		
					(ヒルダ、10...とくどa.c)	9.0	

S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
	5				ヒルダ (ややアホ!) 左より身入って Fr. in 「いやです」			
	6				グリンワルト身起す ようにして 「なんだと!」		2.0	
	7				ヒルダ、カオをそわす(うつむき) 「ヒルダは北の国へ帰ります」		6.0	
	8				「そしてじっと、厚氷の 下の湖で暮します」  「うハハ……」 (ヒルダ、兄を見上げる)		5.0	
					「うハハ……」 よかろう」  グリンワルト 威圧的 に前へ出る(ヒルダは驚く) のにつけてP.レ			

S	C	画 面	カメラワーク其の他	内 容	TIME	諸指定
	8 続 き			「そしてオシの命令 に背いた量機が」		
	9		a.q.(マナ)	(ややフカン) 「どうなるか、お前 の最後を救えて やるさ」 ヒルダ「やや身を 守るポーズ」 左からグルンワル トの一部 Fin	5.0	
	10			ヒルダ「なめ 大アオリ (ヒルダ「グルンワルト の体の中につつまれては」) グルンワルト、さっと指さす ふりむくヒルダ。(アッ!)	4.0	
	11			氷の広場内へ急いだれニむ ホルスEちオ人、 ブメラ前へ殺到! (マウニ入る) C.11~C.18まで1回アクションはきめて 現実的であるか、目的によってもわかれは く、話し、人物E強がらせる(アングルで 変化させる)	2.0	

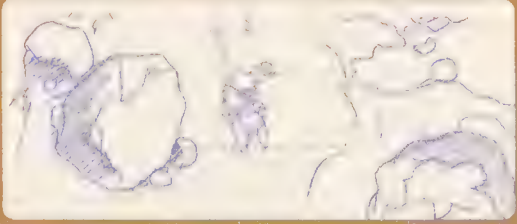

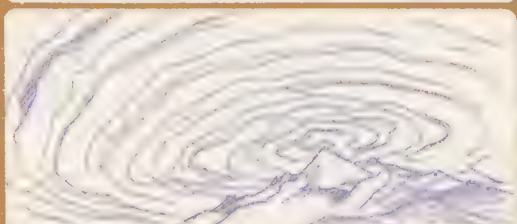
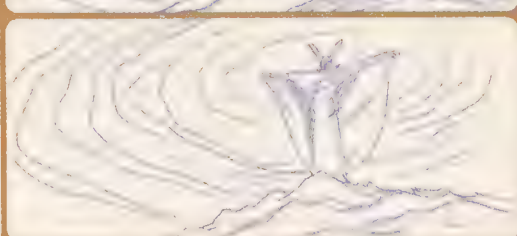


S	C	画 面	カメラワークその他	内 容	時 間	諸指定
75	12		下.U	あっとなるヒルダ 急下.U	1.5	
13			下.U	突進するホルス (アオリメ)	1.0	
14				ホルスの一刃に 剣をたたき落さ れ、かめす刃で 命の珠を断ち切 られる(a.c)	1.5	
15			a.c	その際.	0.5	

S	C	画	画	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
	16				ヒルダ、抱りしにみ			
	17				アオリ、見た絶え” ホルス、下からFリン のみに出て、 カメラ前にカー杯 太陽の剣を突き 出す。		1.0	
	18				あたみと、剣を 心臓につき刺され た如く、抱きあさ てこのけぞるヒルダ 「ああー」		1.5	
	19			ac	1a 「みたか、お前は こうして死ぬー」		1.0	
					ヒルダ、瘡山果てて ゆっくりと体を返し うつむく		6.0	

S	C	画	音	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
75	26			T-U	「→死ぬのだ」 ヒルダの苦悩 グレンワルトの影が ヒルダをおおい 右から下半身がFrom マントでヒルダを包 み抱えるように T-U	「行け ホルスを休める ために、お前自身 のために！」 11.0		
76	1			(O.L)	迷いの森の樹々の根があたり ヒルダを包むようにO.Lで出て たまま ホルスが同じくO.Lで出現、手を さしのべて、スローモーションの如く ヒルダの足前(背後?)を模切って いく。 ヒルダ、ホルスにさそ われて水平線視のものが、一種 の救済のように現れ(O.Lで) さらにそこは迷いの森の中のヤサシ い場所であり、白霧が濃くた よっている、ホルス、さすよう(ワツロな風景) 「ヒルダ... ヒルダ...」 その時に霧が晴れると ホルスの足元は一面でしり杓 杓で覆われているのだ。		(ヒルダの口風(4)をイメ甲)	

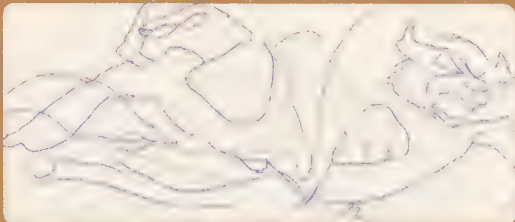
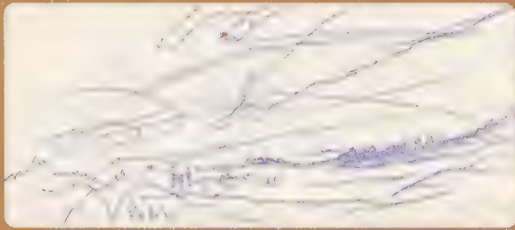
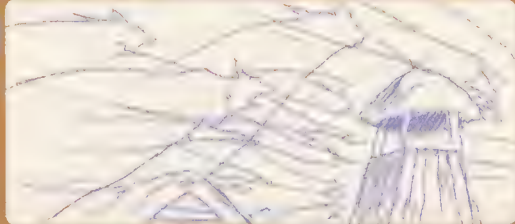
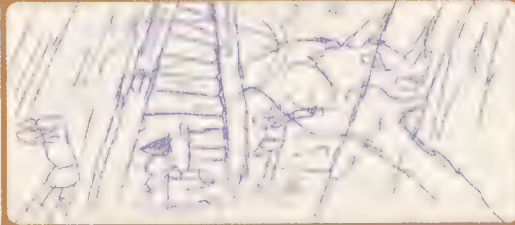
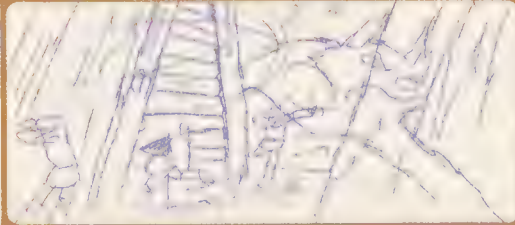
S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
90	1				「...噂 たったのか、きみの 全てね。」			
					その途端、ホルスの下の楕円形 が一瞬にして落下し、ホルス は虚空にとりのこされる。 同時にヒルダのけんたろし！ 笑！、それに合わせて 「教えてあげよ、あたしは本当 の姿を！」 ホルス 墜落			
					空内を墜落していくホルス、 けんたろし、ヒルダの笑いに耳を 深い、眼をこじで、 下へFollow out していくと それを追うように楕円形が、角 角をつぼめていく、 画面一杯に張って---		24.0	
				Follow out	(OFF) フラッシュ 「ホルス！」			
							6.0	


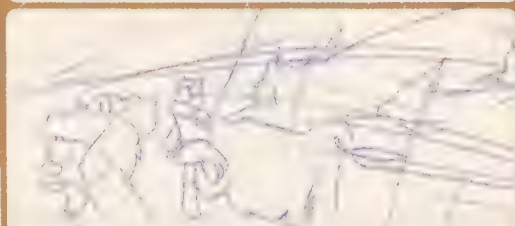
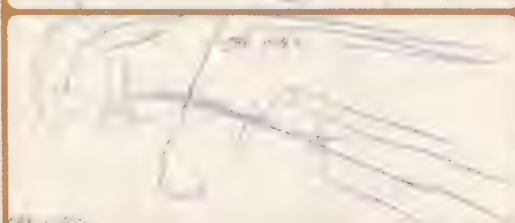
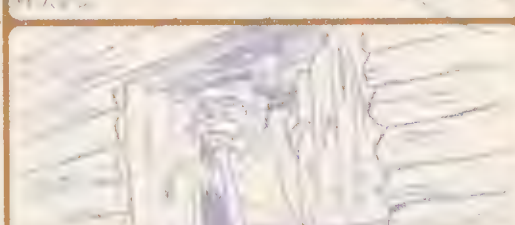
S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
								
79	1			Follow →	「オルス！ オルスウーッ！」 走るコロ、フレッ			
	2				ああっと止まる			V.O.
				P.V	遠山の山頂より、怪しい雲の波 紋がおり、空に拡がり、 グリーンワットの巨大なシルエット が泛びあがる (急速に展開する)			P.O.

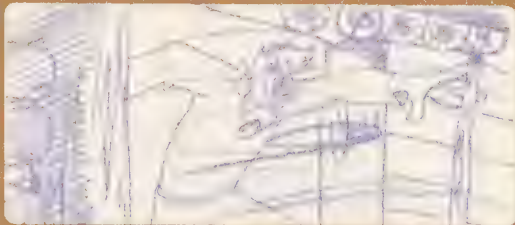
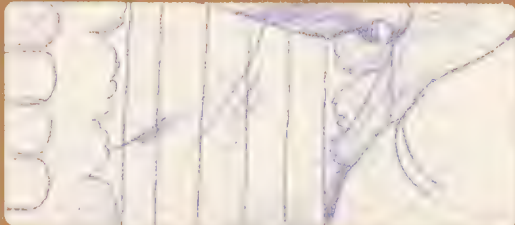
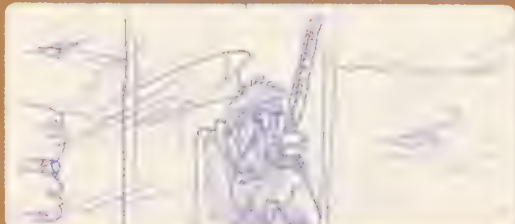
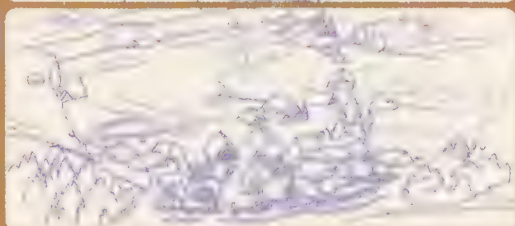


S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
177	3				オズ人A 「あーやあ何だ!」			
					あっとみて'13 ホムロ、不機、ドラゴ 突然吹き荒山は焚風 (ドラゴのスクリーンがぼろに まくれる) (同時にあつりは暗く蒼ざめる(0.1秒))		1.5	
							3.5	
	5				(5)「悪だ! あいつがグルンワ ルンだ、ホムスがきて'14、 アムB「悪だって!」 不機、ホムロから 右へ眼Eやって「ドラゴ、! PAN 左 → 恐怖でふるふ あがきドラゴ」			8.0

S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
ク	6				グリーンフィルタの 像が、大笑とい びかせる、			笑 い ~~~~~
				P.D	足元の山がみすみ 真白となり、次の峰へ とそんが崩れて 来る、 やや P.D にみせる			
7					ギョッとみてる お人達 「雪だ!」		6.0	
8					山を越えて飛来 する雪狼の群、 たちまち野山は真 白に、 雪狼カメラ前へ大 ぞくキレる、		2.0	

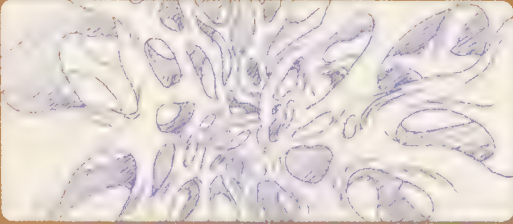
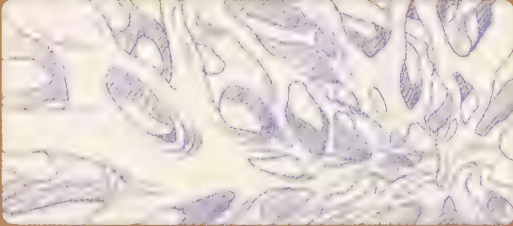
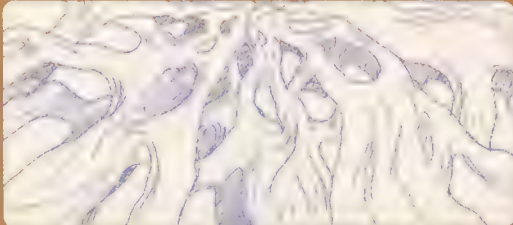
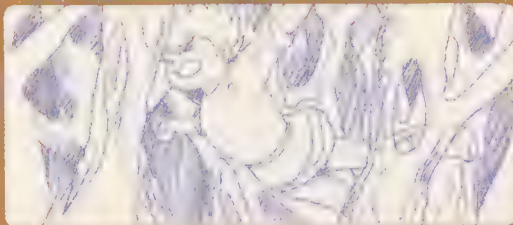
S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
47	8						3.0	
	9						2.0	
	10			Follow	話(話し、空澄子)雪狼 Follow みろみろ 野山草木を白く染める 村へ、			
	11				村へと空入る雪狼、		2.5	
	12				路地、 逃げこま三人、 家へ入る人(バタンと戸閉める) 通過し、舞う雪狼、		3.0	

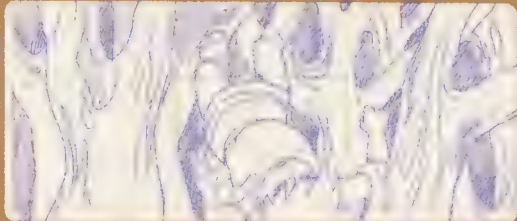
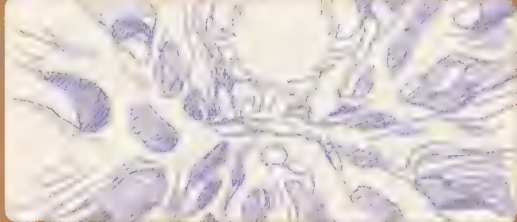
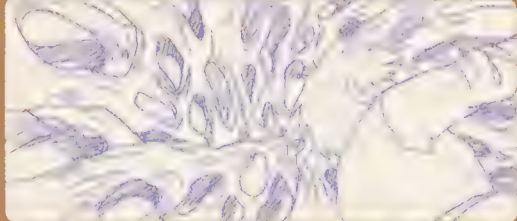
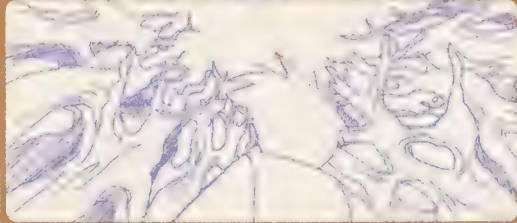
S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
17	12				左から走って来る人 雪道に足を滑らせて 倒れ、雪に埋まる。			
					カメラを石か ら左へ逃げて通 過の男 カメラから雪 狼に追われ、奥 へ逃げる男、家を 手あつて、戸を叩く 音 バタン！ バタン。	2.0		
					(このような状態から 出発する)			
					また、恐怖の顔 で窓を叩く。	3.0		
						4.5		

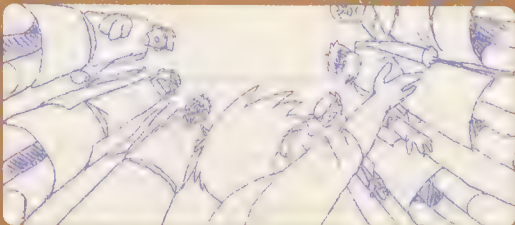
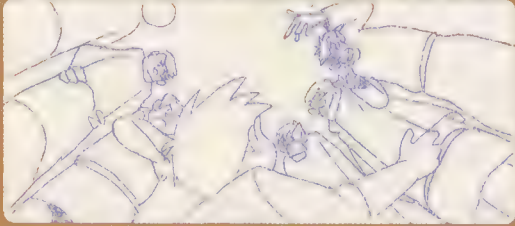



S	C	画	面	カメラワ	ク其の他	内	容	TIME	諸指定
						グラーグ、家へ 走リ込んで来て その勢いのままつ つかと棒を押し はさす。 ボタンと叩きあう。			
						(スキマから吹き こえる雪)			
						グルンワルトの 勝った笑い か。		2.0	笑
	16					村全体にふりか かり、ひびく、 村上を乱舞して いる雪だ。		4.0	笑



S	C	画 面	カメラワーク其の他	内 容	TIME	諸指定
77	17		T.V	ガンコ、その笑いにキッと虚空をうんでいる。 「どうしよう、ガンコ爺さん」 「うーむ...」	4.0	-


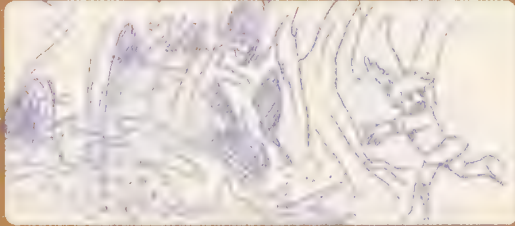
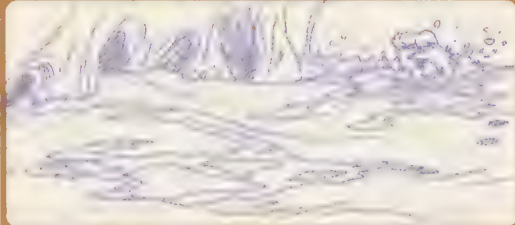

S	C	画 面	カメラワークその他	内 容	TIME	諸指定
78	1			主観ドー ぐるぐるまわりながら 土前へキしていく 植物の根 くやみ、(魚)=通器が通くると、肌がり...		
						
						
						

S	C	画	面	カメラワーク・道具・他	内	容	TIME	諸注意
78	2		2					
	2			一歩の Follow (RQ 場面画)	ホルス. 上から Follow し始め、  (流す方向 G)			
					ホルスも流の中へ 子かいた如く (回転 して、			
					画面の下へまた降 木々々回転を続け ながら先が傾け、 空間がみえる (あた かもアオリの空と見 えぬき感") その木々が、1つ1つ にか、			


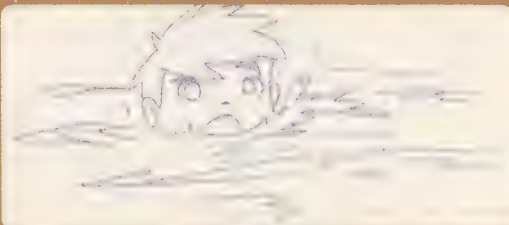


S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
28	3				左の人柱となつてめぐる。 ホルス、カンコ、ホルムをみて花なりを死める如く手を置くバ「殺してやめ、じいさん！ホルム！」 か、カンコ、ホルムはまわりながら舞へ達ばかり、そこには来るが早く、トウーゴ」 おな達がめくって来て、の（か）かるように覆いかぶさって来る。	「立ち上るんだ！ホルスを退かすんだ！」 お人の嘲笑		
	4			2.9	ホルス、左上みこ、		14.0	
	5				右へ逃げ出す Fr. out	「逃げたぞ！」	1.5	
				T.V	迷いの森の木 	の葉（か		

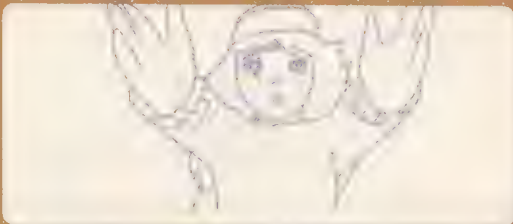


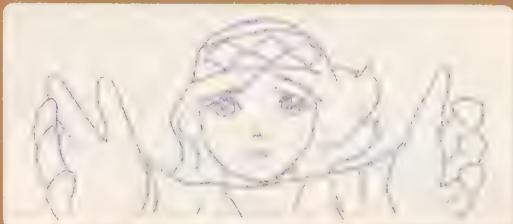
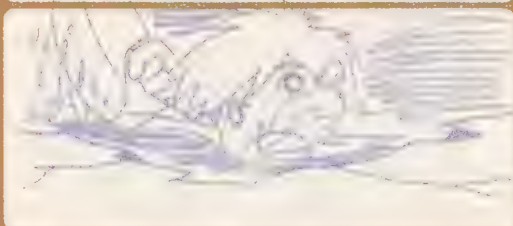

S	C	画	音	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
78	5				冠連に金舞のつたも ペコ!と云いせるよう に	おに		
					中深くらみとなるや、			
					木の穴へから樹人 達がワックと出て 若をおどす			
	6				木ルUPをから Frimしてギョッと 止まる、		2.0	
	7				穴からとがでて 空内をこちらに向っ て来る樹人たち、		1.0	
79							1.0	



S	C	画 面	カメラワーク其の他	内 容	TIME	諸指定
28	8			ホルス、 左へ振り向き 逃げる、		
	9			右から逃げてF.L. in するホルス、 その時、突然、右 の穂刈から1匹の どっとあふれ出て ホルスを石へ押 しやる、	1.0	
						
				水は画面一杯に 変り、		
					4.0	

S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
10	10				その水位が低ま ると、そのうちに、 ホルスの政知の難 破船が浮か、父が 立っている。	「おや、おや、 の、おや、仲内 のどこへ」 (一部決かへ)	6.5	
11	11				弱々そうになり、 がら、必死に、	「仲内? 誰な んだ お父さん」	2.5	
12	12				が、難破船は 音もなく、静かに 沈んでいく、	「ぼくの仲内って 誰?」	2.5	
					突然バタバタと 左からホルスすいす いにトが Fr. in 右へ通過 ホルス、ギョッと成 りながら右へ眼 で追う。	「勢立てやるとも」	4.0	

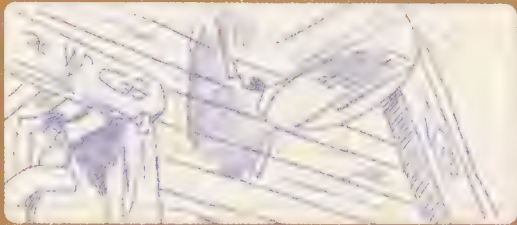
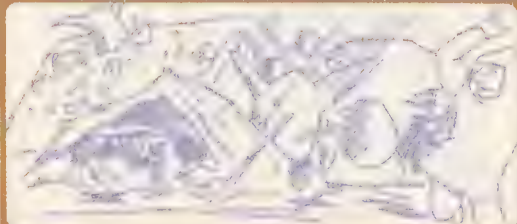

S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
78	13			(正面に向って)	グルンワルト氷の船にのって近づいて来る その船は、氷にとじこめられたヒルダである 母はまわりの水を凍らせながら近づいて	ヒルダ様は、ま、グルンワルト様との細い橋を渡らん(一部はカット)	4.5	
	14				ホルスデューンとみている	(OFF) ウハハハハ	3.0	
	15				グルンワルト、ヒルダは、全く悲しい、だから座るを頼む ホルスに救いを求めるように手をさのべて、髪をかき上げて近づいて来る	「お前をあの弟にしてみよう」  「あなたも?」 「じゃあだした兄様ね」	4.0	
	16				右から氷の船Frimホルスのかわりにピキピキと音をたてて凍っていき、ホルス後退し	「双るお」	2.0	

S	C	画	面	キャラクターその他	内容	容	TIME	諸指定
78	18				ヒルダの目がカメラ前へ大きくなってグリンワルトをかくす(僅服被りの手のような格闘) (ゼロックス拡大)	「双子だったの」	3.0	
	19				ホルス、つらい、みづめたくなり、 が、ホルスのまわりは氷々と氷に包まざれていく	「ヒルダ」 「近づかないでくれ、」 (一部次カット)	3.0	
	20				が、さらに近づく 悲しいヒルダ、		2.0	
	21				ホルス、必死にこらえて、服がたくはいて斧を投げつけろ、	「(苦鳴)まゐる、」	2.0	




S	C	画	面	カメラワーク具の他	内	容	TIME	諸指定
78	22				はっとはじけ散るヒルダ。牛に牛に驚きそこを逃げ気になんて笑して...			
								
								
								




S	C	画	音	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
79	1				カメラが飛来す る雪夜像、ショッキ ングに！ 見張台の屋根に 激突して大音響 "砕けとぶ"			
	2				ボム、ガンコの 包からとび出して いって、アッとなる		3.0	
	3							
	4				鳥のように飛来し て来る雪夜像、 見張台の傾いて 倒れていく、 屋根に当る雪夜像		3.0	
							4.5	


S	C	画	画	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
79	4					何重かと入口か ら首を出す 「電をタッ！」と Flee 同時に壁に激 突る雪反像		
	5				←カオ-すみえアングルで	当ってつぶれる小屋 逃げる人々(多くは防寒服)	2.5	
								
							2.5	





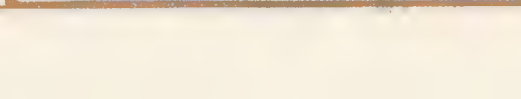


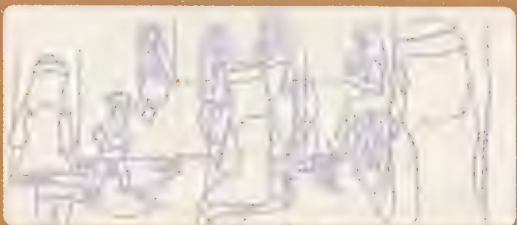

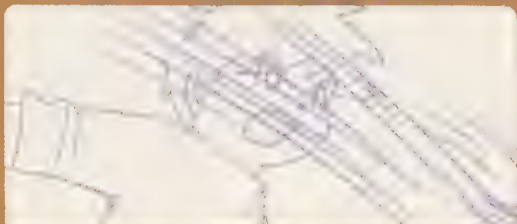

S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
79	8			カット頭 人々に合わせて Follow →	ガンコ、ホムム 交通整理 「おどめるな！ただの雪だ！」 家の勝手口でチャール、そちら へも入って行く人々。			
	9				ガンコ寄り、 ボルド、バアサンをぶら下げて、 ガンコ、子供の手にしてやりながら 「おどめることはナリぞ！」		4.0	
	10				チャール導く、 入って行く女に つけてLAV ガンコ家に向ける 人々		3.0	
	11				ガンコ、空をにらんで ホムムに 「ホムム！火だ、 柵に火を放て」 「よし！」 と空に火を放ち、		5.0	

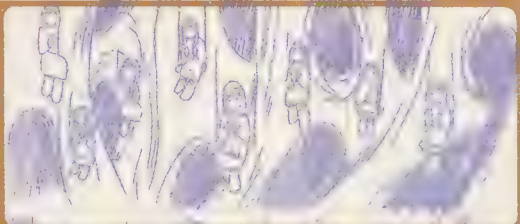
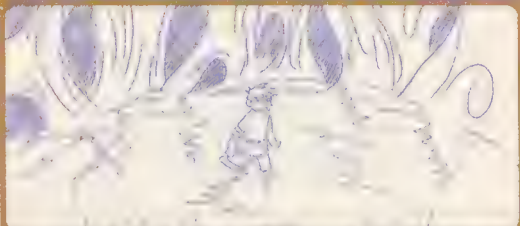
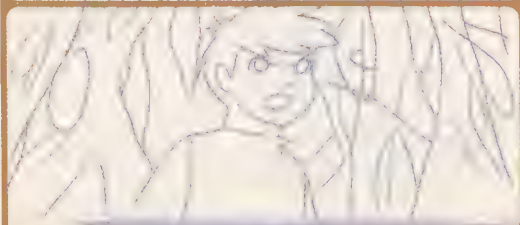
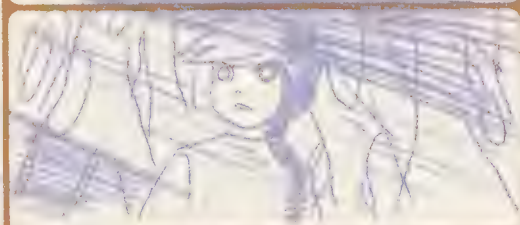
S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
79	11				ドラッグ逃げて来 て入る。総112木 造。ガンコぶり して 「木造。斗うんだ」 「(木造のやり) 三ッ？」			
	12				「そう。モラスのよう にカッ眼リ！」		9.5	
	13				ちゃつカン ホムム、火の中から大 タイツをだっとお げて 皆は、 「さあ行こう。 みんなで木を守まんぞ！」 カを合わせて！」		3.0	
					と走り出す。		2.0	

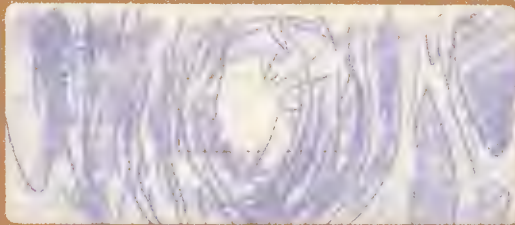
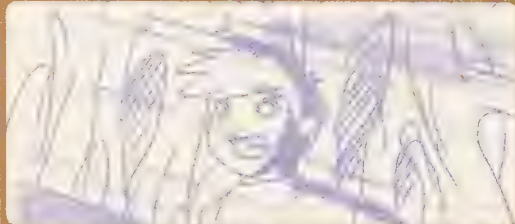




S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
79	14				ボルト、油の釜たいて「俺はやさぞ!」となへ、ルカン、人をめけてなへ走りながら「俺もぞ!」村人ニ人程更にかけ出す「ようし、俺もやぞ!」			
							50	
15					なへ衆人、バラバラと出ていく、見送る人々遅れてかけついて一人		40	
16					ボルトのタイムツの火が、かなるほど燃え、火のゆへとび出して、くは、6人の一団		40	

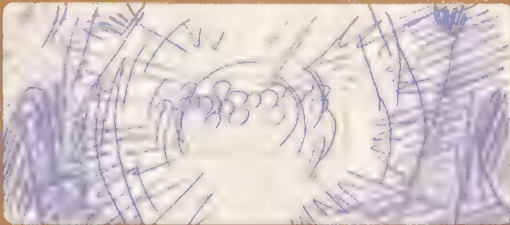
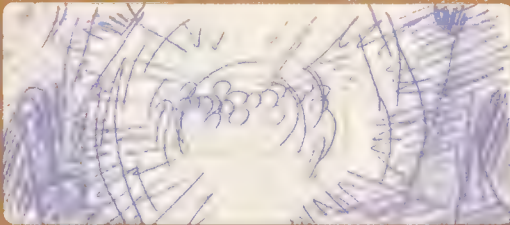




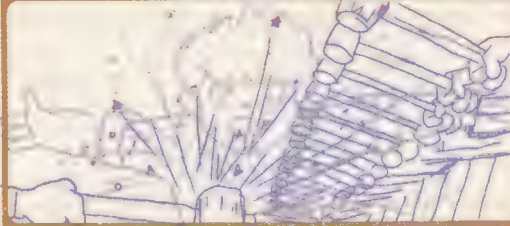
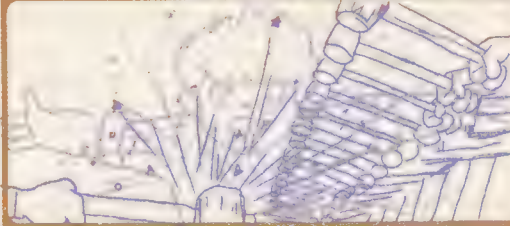
S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
80	1				オの定！そいとリッ のヒルダがいて衆 しそくに聲響から水 をほごんで"113.	"ヒルダはみんな を弱気にする"		
					ホルスも急速にと りかえり近づい て	"ヒルダはホルス を弱気にする"		
	2				見つめていた木は	"そみたちは本当 みせりさ" (やん 113)	4.0	
					とゆくと 斧を投げつける。		3.0	
	3				さあっと右へ横た いは後退し こゝがまゐりしは 爆笑と共に富に 舞い。	"(笑)..."		

S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指注
80	80				たすすいほから(フジコに乗って)ホシのまわりをまわる、ホシ、そう負けてほいほい、さきさきかかりながら	→ヒルダはみんなをバラバラにする、		
	81			Fellows	と作画に転じて切りはらひながら前へ、	「きみたちもだ、きみたちもだ、(2.5)」		
								
5	82				ヒルダ達「ヒルダはみんなをバラバラにする」をエコーのようにひびかせながら、カメラ前から奥へ消えていく笑いは妙に悲しいひびき、		2.5	


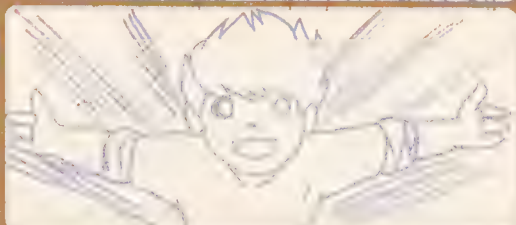
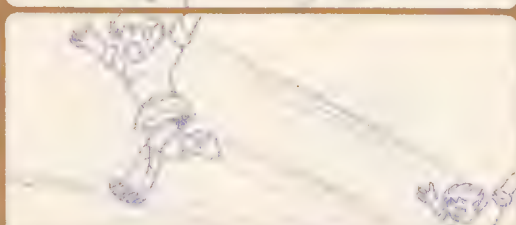

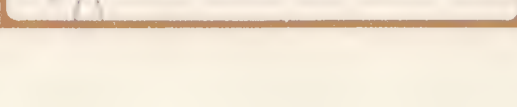
50	5	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
	続き				木々に囲まれて ゴツカリながらふり			
6					ほつ人と呼んで 残響にまきこもる		3.0	
7					アオリ	ふふやくとヒル はみんをEハ ハ そうか、カカリ ワテを"!"	2.5	
					イロハを、アオリ サアとまじこむ光 オルス、服をやる。		2.5	

S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
80	8				森の中の一点が ポーンと明るくなり 光がさして来る。			
	9				おんえ、喜びで 目がやみせ と走り出す。	「出口を」		
	10			11C1	← このまゝの中へ入る。 アッ、アッ、アッ。 アッ、アッ。			
	11				と勢いよく 走り出す。 木々がひらけて			



S	C	画	音	カメラワーク・其の他	内	音	TIME	諸指定
80	11				差のあつ、千連う 和人をち。 か、う、オット、 ルト、等を、チ、 は、る、も、			
	続				ぞうは巨大な岩湯 の奥から発し、 う、の、あ、			
	12				ホル入、腰ががや かせ、それらに ま、あ、え、ま、う、に あ、は、		7.5	
				F.O. 11.00	それに、 て  素晴らしい止りの行状、 が、奥へと流れていく とい、散ら、火花、			

S	C	画 面	カメラワーク其の他	内 容	TIME	諸指定
80	12 緑 ミ			<p>植の行アリは 1171か 豚フイコ 9行アリとなり 奥へと流れて行く</p>		
	13		*(0.1)	<p>その中心には、と 火が燃えより 西面を包み、 (他は、右へ)</p>		
				<p>植のつみき かみあふるうさ、</p>		
				<p>金色に光る房の 巨人が、キラキラと 光る巨人、太陽の 金りを、17立 とぶ、</p>		

S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
80	12							
	13							
	14			(AL)			12.0	
	15						2.0	
	16						1.5	
				T.B (?)				

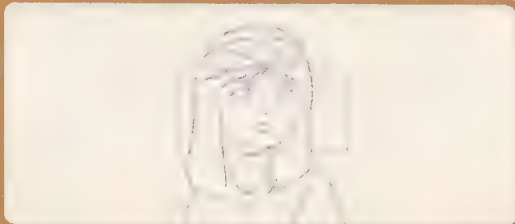
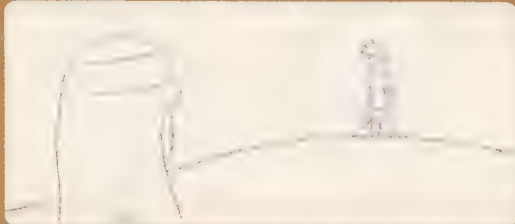
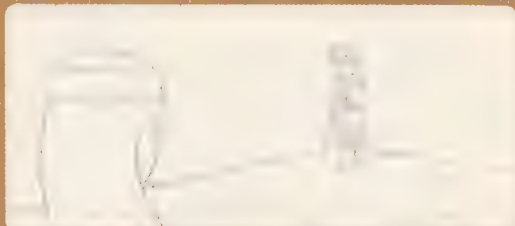
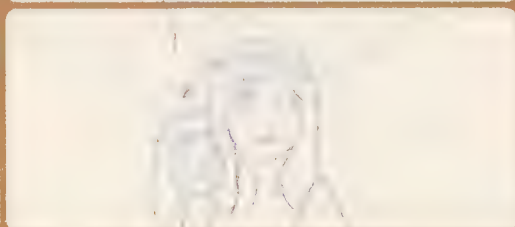
その岩男をまえろ  
手、手、手、手、

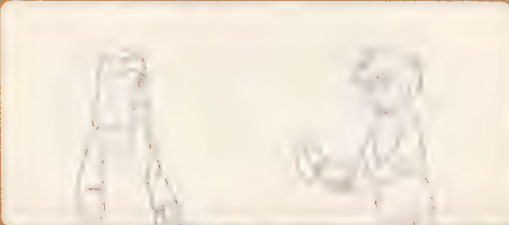
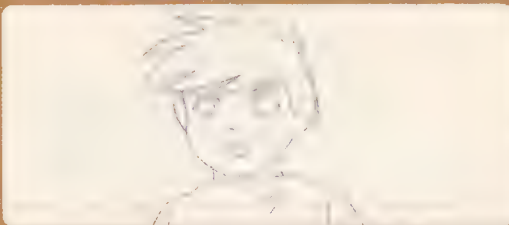
ホルム、アオリ  
下奥より真正面  
へ走、てまっ。

「何、なと!  
カッパ爺さん」


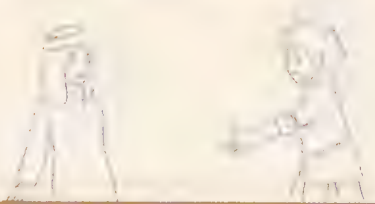
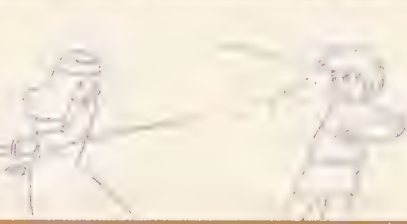

右下みえ 左上へ  
空向をかけ昇る  
いくホルム  
光の糸のゆ

そして 大地に  
おくと立つホルム  
一筋の雪野原  
急遽下り  
ヒルタ、おめとる


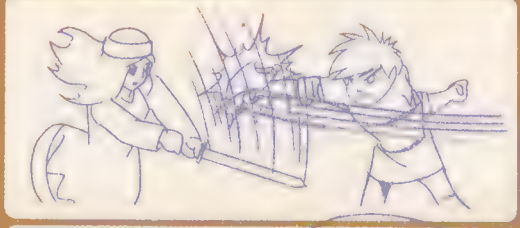

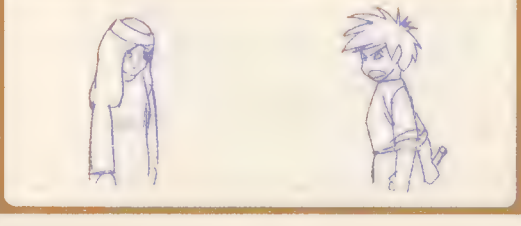
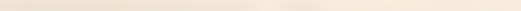
S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定	
17					ヒルダ"ウオド"3き ① 感嘆とそれ				
18					ホルス、あたりみま わしてヒルダ"に 気付く ヒルダ"身礎之、 ヒルダ"に馬区け寄。 ② ホルス、決してニヤ クをいへど、おどシ サと、有難を云わせ ぬ、腕得カ、力強ス、	「ヒルダ」... 「行こう、一緒に するへ、」	1.0		
19									
					ヒルダ、不可解 身を硬くしたず あとぞえる		4.0		
							2.0		

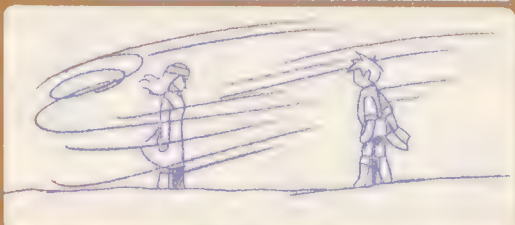
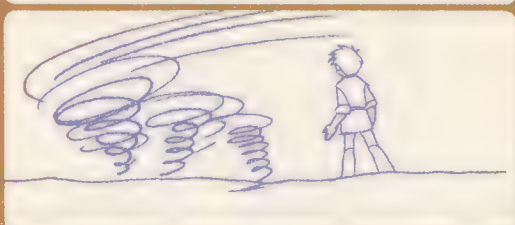
S	C	画	備	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
80	20				泣いて、	「ぼくは間違 ってなかった」		
	21				ヒルダ、ボル入 をみる、		1.5	
	22				ヒルダ、ボル入の気 迫に押され、又理 解出来た、とど、更 に身を硬くする感じ	「そして→、	1.5	
	23				(注) 自分の二面性に 気付かぬためにとっ ては、ボル入の言葉 「もう一人のヒルダ、追っ た」は不可解と伺 時に顔が暗くなる しかし、感じられず、本 能的に勝ギョウの態 勢に入るの、と、 (オンレ)	「→きみの中の もう一人のヒルダ」 をきみの手で、 そしてぼくらの 手で、かならず 追い出させて 気がついたん だ」 「さあヒルダ、 (と前へ歩まか んじ)」	6.5	
							1.5	



S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
80	24				身へんて感じ	「帰る、すへ」		
25			a.c		身引きつつ 矢座に切りかかる	「帰るんて」	1.5	
								
					急しく、そして 途二無二、 (ホルス 突然のこ とに中勢に立つて 113)		3.0	





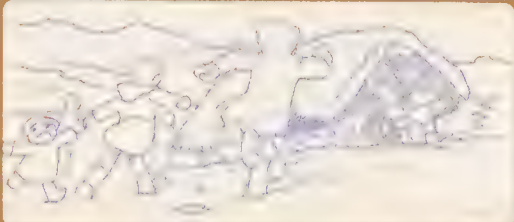
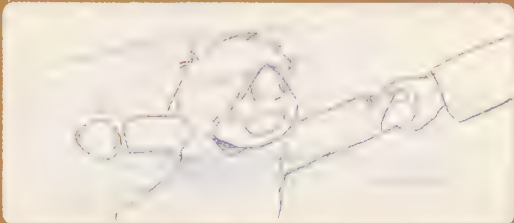
S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
80	29				トルス一掃一掃に 力がこぼり ヒルダも押して く、(必死に必 てカチつけよ)	「本当のヒルダ かどんまに 強い力を 使わせて やるぞ!」		
					ヒルダはあててい るとはいえ、全タ オてはたし、底に めたりあてはるこ			
					そしてヒルダの全 て叩き返す、			
					あ、どなるが、その まゝ、(ヒルダ)を すくもヒルダ			
					ああって、			
					ヒルダ"に下り	「判、たねきみ はもう人海 なるぞ!」		
					ヒルダ"、引かあけて			
							13.0	

S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
80	30				悲しい顔、ホルス みつめて。	「さようなら、 ホルス」 (一部消へ)		
	31				不意にホルスの 顔前にホロスが 現る	「ヒルダ...」	2.0	
	32				ヒルダの姿をみ て遠ざかる。		1.0	
						「兄さんが村へ 行ってぬ...」  (遠くから) 早くツレツや マウニを助けて あげて、」  「ヒルダ、！」	12.0	

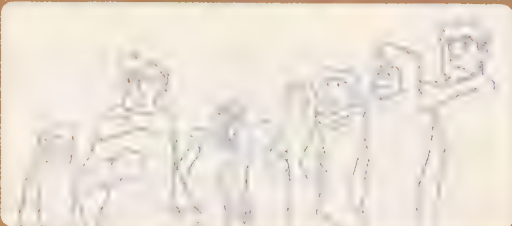
S	C	画	画	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
81	1					画面→はいに火筋 とる火		
	2					炎の向うより グレンワルドも頭上 にのせた水々マンモ スがせりよって来る。	2.0	
	4					ギョッとする木ノ木達	6.0	
							2.0	




S	C	画 面	カメラワーク其の他	内 容	TIME	都指定
71	4			弓矢隊、崩山、 石を投げ出す。		
	5			巨大な水塔の中心！ ゲル：のんびり笑う 高らかに、 歌い上げ始める。	3.0	
	6			弓を上げ槍を 進めて来る村人達 「山ヤー」 「どうして山ヤー...」 等々。	5.0	
				木の上道にまで「待つ、待つ」 くわい。	5.0	


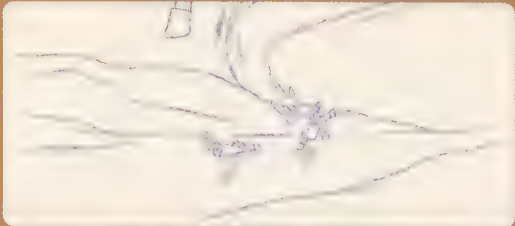

S	C	画	画	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
8	7				逃げる人々川へ。 ガンの宛より川 へ走る、	「逃げろ! 逃げ ろんだア」 ホバ 「待て!」		
	8				舟へ、	「悪女になんぞ 双が立つもん かッ! 逃げる んだア」 等々	4.0	
	9				舟置場へ。  マウニ、手つたお られて、		2.5	
	10			2.C	手つたおられて マウニ Fr. in Follow	「逃げたらと うなるの?」	2.0	
				Follow			2.0	

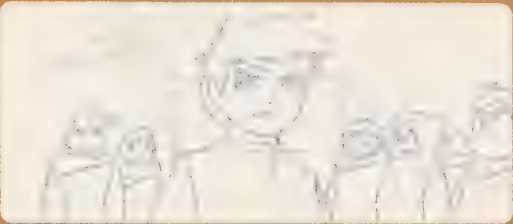
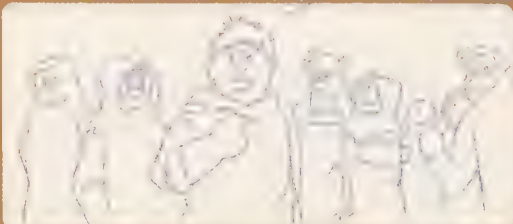

S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
8/	11				Frin 気味 えっとふりむく 男	「え?」		
12					まぐっと立止って 3人々		1.0	
13					シーン ガンコすめ出て	「どうだ! 悪者ほどにま でも巧みでく るぞ」	1.5	
14					4人ハル	「どにまでぞだ」 「斗いしよう。 10じ死ぬなら ここぞ」	4.0	
							5.0	

S	C	画 面	カメラワーク其の他	内 容	TIME	諸指定
81	15			男、ふるりたつ、 「そうだ、ミくん だ、最後まで、」		
				その時、ホルスの 争がまこえる、		
82	1			カンツの弟、山の上 に立ちあがれ	6.0	(主題歌による、しりした 新曲にした)
	2			ホルスの異変	3.5	
				「ホルス、」	1.5	


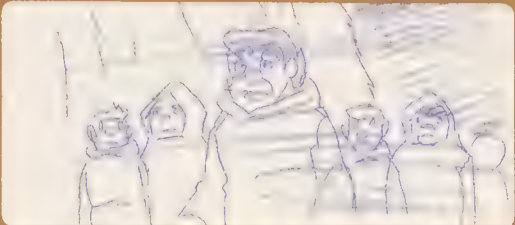


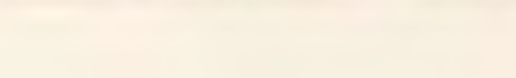
S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
82	3				ホリス 駆けおりに 来る,			
	4				ク"ラ-ゴ". そっ 後通して 逃げ出す		3.0	
							3.0	

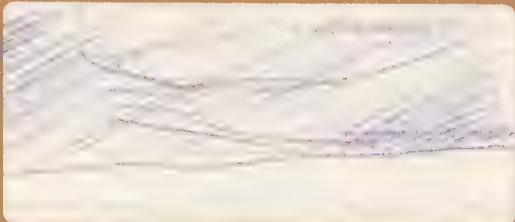
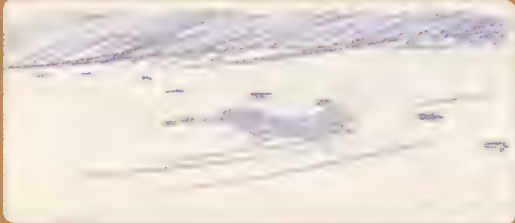
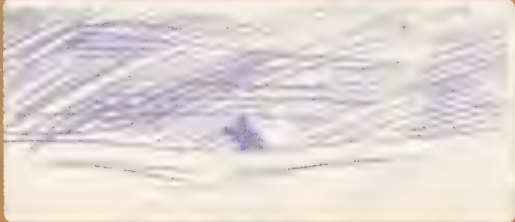



S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
82	5				川を滑って尻を なり逃げ去るドラ ゴ、ゴザンに、 その後を雪をば追う			
								
	6				ホルス Frin		3.0	
					「生りなんです、 あの火を。(EM) みんなが火を たあの火で銀 をたらまっと出来 る」		2.0	

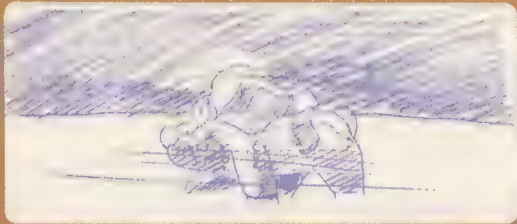

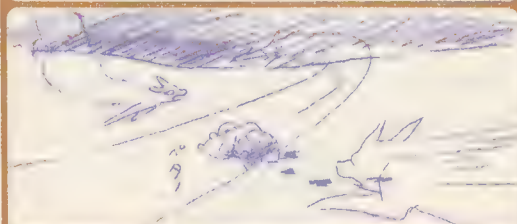

S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
	7					「きして奥石に 立ち上がる一番 強い、誰かに なるんだぞ！」		
	8				カメラ一歩退る	「やろ、ほくら の力を集めて！」	4.5	
	9				ボルトとその仲間 たち、  木を抜く	「ようし、俺達 も平気うぞ！」  「俺もやろ！」	3.5	
							4.0	

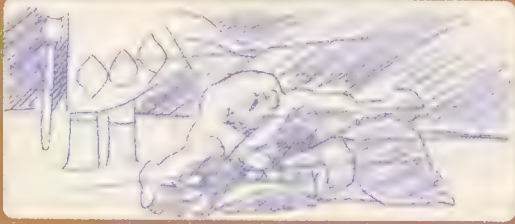
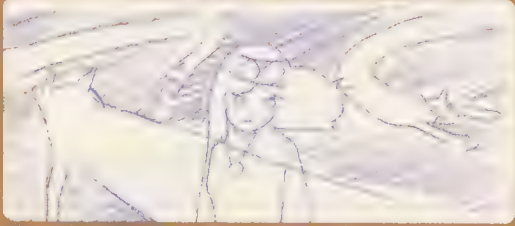




S	C	画	面	シャマラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
83	3				ガンゴの抱より 木造もたガンゴたさ 番や、火矢ウ木オス斗 もったボルド達出 て来る、(カト銃をぬいでる)			
	4				右から村長たさ Fin	「ガンゴ爺さん」	2.0	
	5					「おれ達にも手 伝わせてくれ」		
	6						2.0	
	7				ボトム魔無量	「お父さん...」		
	8				4ヤハル、出て来て	ボトム、つしッ が居なりの...		
	9				とりぬく、	「え？」		
	10						6.0	



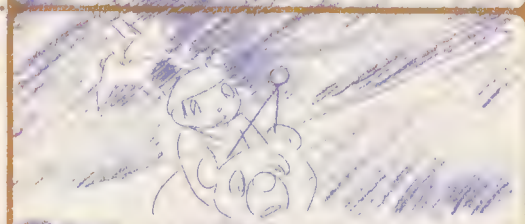
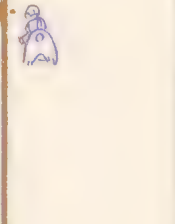
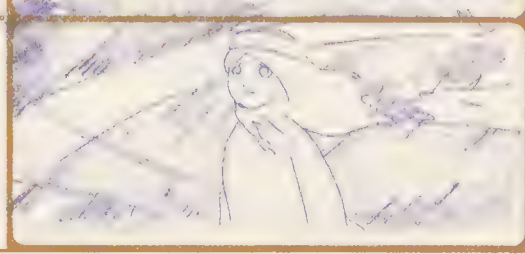
S	C	画	面	カメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
85	1				吹きすさぶ雪野原 をPAN.		
				PAN ←	雪に半ば埋もれて ハタメクツル? 紅いマフラー 消えりかつた空 と、 P.L		
				PAN UP ←	大団円と叫んで 行くコロとツレ (3ルエ165と)	7ル21 10ル21	
	2				ツレツツゴロ 雪野原を人か 行王フ ややア カマキリ	100	



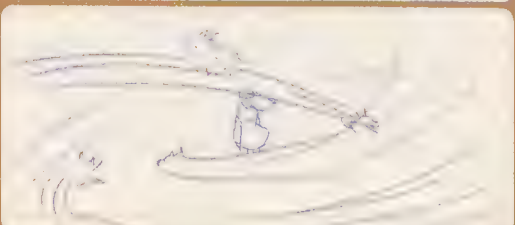



S	C	画	通	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
85	3 鏡 写					このと 疲勞して居る		
						この 疲勞をついて 止まってしまふ、		
						どこからともなく 雪がはかみかけ てニクの頭上を 舞う 次に 羽も 羽 はくニク		
4			(O.L)			内あって 奥にミルエット65に ボーンと現れるにバグ フシカンのコブラー も年になづく	80	



S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
85	4				ヒルダ、すぐ足元ま ど来てたたずむ			
	5				みつめるヒルダ。		20.0	
	6			a.c	ヒルダ、マフラーを フリップの首にま くし、 雪狼共(フリップ) とコロをおそう、 ヒルダ、むいそ	(きびしく) おやめ、!	4.5	
					が、雪狼は鋒光 を転じてヒルダを おそう。			

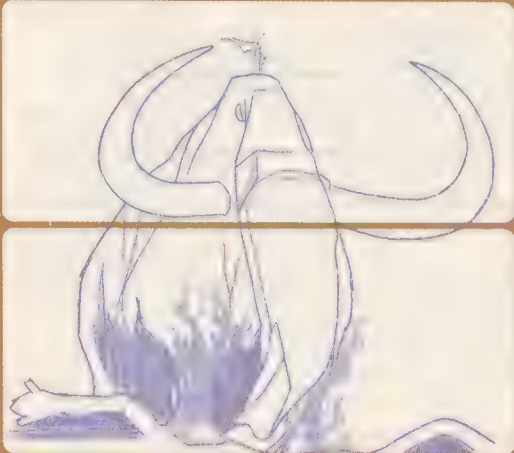
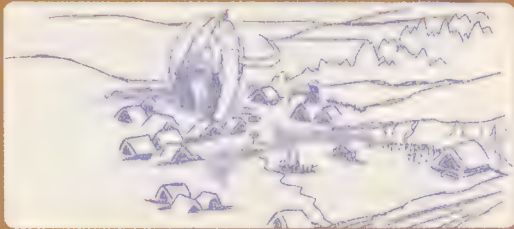

巻	5	画	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指針
5	続			ヒルダ 手ど雪 狼もはろう どこかうともなし トかやってまて ヒルダもあそう。			
				ヒルダ 剣をとり 居合 1 抜きのみ に トをたき 切る 冷す ト。			
				ヒルダ 危い 刀削み			
7			(2.0) 下り(?)	自分の首から命の珠へ... さあ、み行き もはずし この首にかけて あたしの命の珠 ずる をかけろ！ ヒルダに 下り(?)	8.0		5.0

85	6	画	カメラワーク其の他	内容	TIME	諸指定
				つね、ゆつくやと宿 にひきあげられ ていく。(ヒルダ"服で" 送る)		
				ヒルダが、すばやく立 てたまたまひる。		
	7			カメラが下から大 きくふくみし、 上室へ送るが コロコロして、 変付いて	0.5	
	100			ヒルダが、汗し 微笑み見て ヤヤアオリ	2.5	
					3.5	

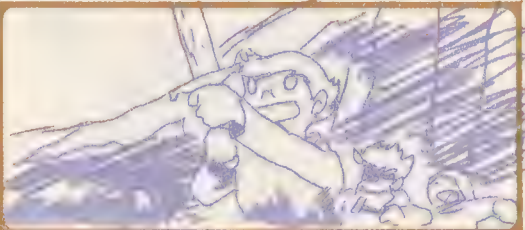

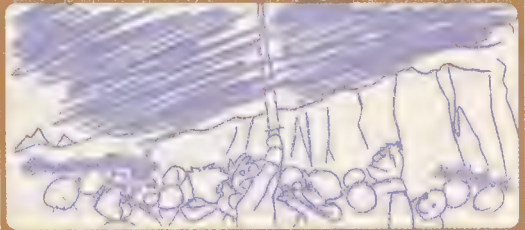
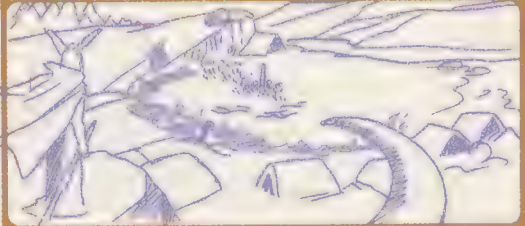
S	C	画	面	カメラワークほか	内	容	TIME	諸指定
85	11				たすまちまでカリ 一矢となて1羽 まっ〇とつれっ〇			
	12				見送って11石と ルダ、銀とと03 おろ雪狼 無死板		2.5	
	13				ファン 下B ヒルダ、雪狼に おろかれ 体かかしで クダカに剣れ る		3.0	
				T.B	たすまちにルダを 埋めつくす雪狼			
							12.0	






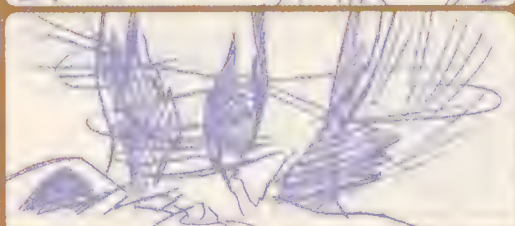
S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
86	1				真火 火燃え上る火盆			
	2						3.5	
	3			PAN →	オムロ隊の旗 イノ隊の旗		2.5	
	4			Follow	とが火を走 多めのえは Following		2.0	

S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
	4				かせある足 が、グルグルの 突然は笑い、 R.U			
				R.U	マンモス上のグル グル、 「したばたす るな、そんなもの で」→、(3)			
	5				木々の間を走って進ん でいるマンモス、 熱い火のカゴイ、 古いもの消えて いる、	「俺にかなうと 鬼うのか」(1.5)	7.0	
	6				ガンコとボム 火かき木(?)と 真赤に焼けた太燭 の食、カメラ前へ ザーンとすべさ ややつけてP.D		3.0	






S	C	画	面	カメラワーク具の他	内	容	TIME	諸指定
86	9				ボトム、剣をみざりて太刀よりを斬へ大きく、(豆釘をくみせて)	強く斬る。お天さ		
	10				左右から走り込んで、ボトムとボムを左右から頭上にみざり、	ついでAU サン然とみかやく 食りと香びの顔々	1.5	
				P.U				
	11				a.c (金のハルシオン)	お人のみたよりの真中に突き出された太陽の食りにカーツとさる	4.0 (3.5)	
						「あ、あはは」	4.0	

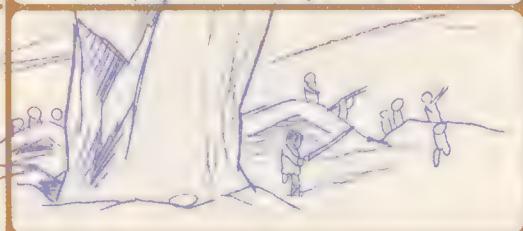
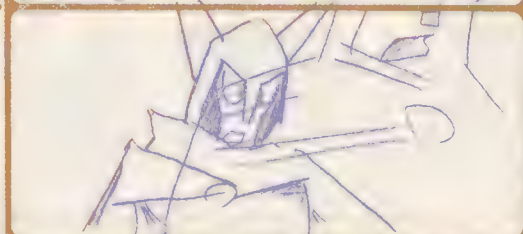
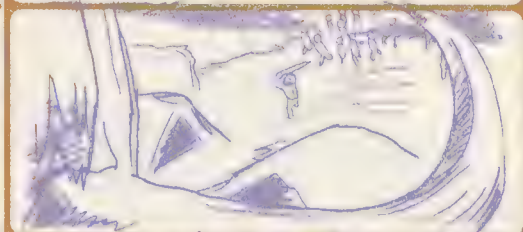


S	C	画	カメラ 其の他	内	容	TIME	諸指定
86	12						
					なにや、ウジ虫 どもめ... とマントヒヒリ 急げ、!		
	13			剣が4人とマン モスの頭を叩く、 同時に 大量の雪狼が上 から舞い降りて、 (F+Fr.のオ)	「の3の3すま、! 一気に押し込 すのだ、!	4.5	
	14		→ PAN	マンモスの足のま わりを舞う、 足太くなる、 クイックPAN流し、 →		4.0	
						3.5	



S	C	画	南	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
86	15					トキの帝あげて カマノ所へ移到 する村人たち、 ホルス先頭	人々の声	
16						奥に火 右から左へ通過		2.0
17						フカン、 上から下へ通過		1.5
18					Follow →	アオリ ホルス中心につける		2.0

S	C	画	画	カメラワーク群の他	内	容	TIME	諸指
86	18	続	2					
	19							
	20							




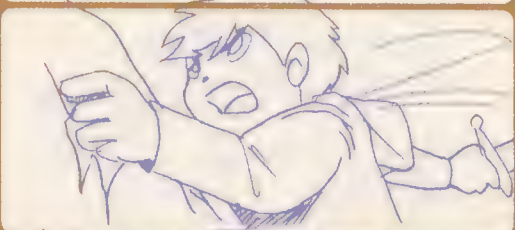
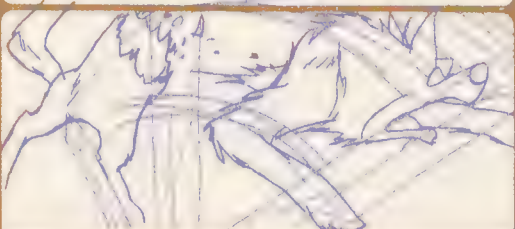
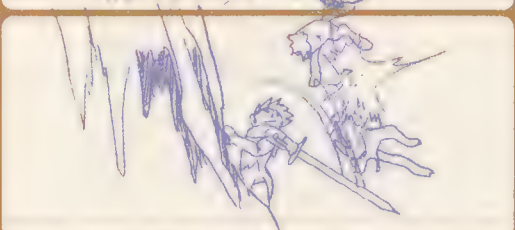
72


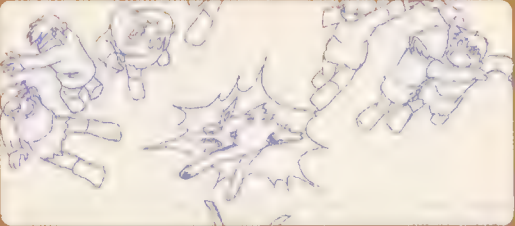

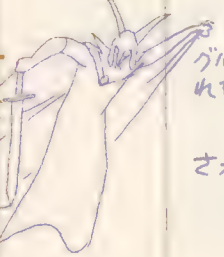
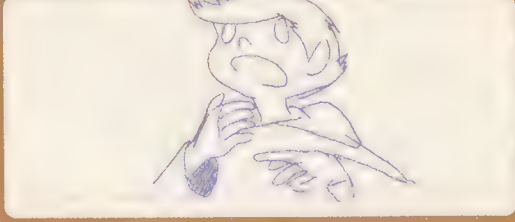
S	C	画	節	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指
86	21				ホルス、石からfrim 2ニモスの足と ほろ? fr.out.		2.0	
				々				
22				(follow)	足(?)をのほるホルス 1場所は前かかめス ヒートと長さによ? きる) 下からfrim 必要にたいいてfollow		3.0	

S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
86	23					ブルンワルト、マン ト ひとり マンモスのカゲから ワッとしてワム前 へ殺到する雪狼の 群。		
24						ホルド、オムその他、 援護の火矢 射る。(ワカサズ)	2.5	
25						急降下する雪狼 どもに当たるとどん どん その消えゆくお気の ゆにたたり一匹、ま しくどに駆けあぐ るのは雪狼である。	1.0	
					Follow ↓	ザッと消え去る。		
								3.0

S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
86	26				ア. ヒメミズノルミ		1.0	
								
27					あッヒ 見エ ヴス ネルス			
28					カメラ前へ 足外蹴 ヲ 踏 狼		1.0	

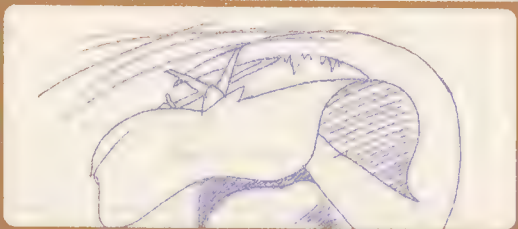
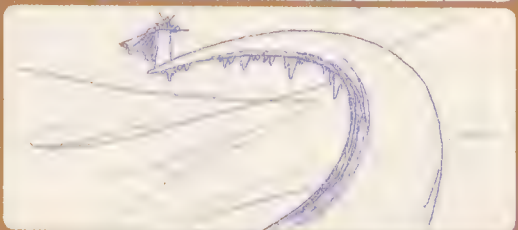




S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
88	29			P.D T.V	ホルスにとびかかる 銀狼、			
	30				ホルス、さっさと陽 の剣を返そう(すぐ あげるように)		1.0	
	31				剣、折を返して 銀狼は真ニス、 (カットイン)		1.0	
	32				とび下る銀狼 (おぐには下へFront しな!!)		1.0	
							1.5	


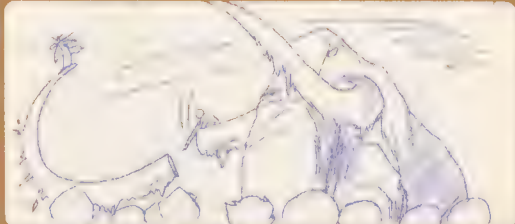
S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
86	33				ツカニ 観衆あげる木村た ち(子供にたい)			
					その真中へどおん と落ちる銀狼の 首 ギョッ			
39					グルンワルトを れを見た魔じで「ムッ!」		3.5	
					さっと空中へ			
35					ホトムアッ		2.5	
							1.0	


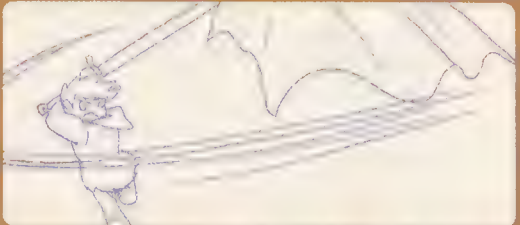

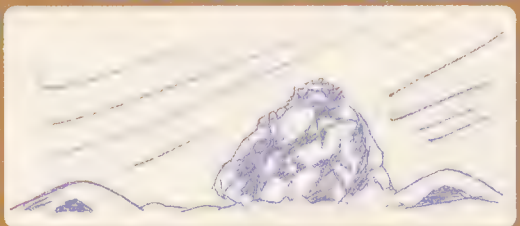
S	C	画	前	カメラワークその他	内	寄	TIME	諸指定
86	36			P.D↓	グルンワルト 空中 きとんで(ついでに PAN) ホルスに向かってダッ シュ!		3.0	
	37			P.D↓	グルンワルト 迫る ホルス かまふ。 (グルンワルト=カマ PAN)		1.0	
	38				ガキニ!		1.0	
	39			PAN →	グルンワルト、一た んとびすって(PAN) 反対側の岸を越え り、再びダッシュ		3.5	

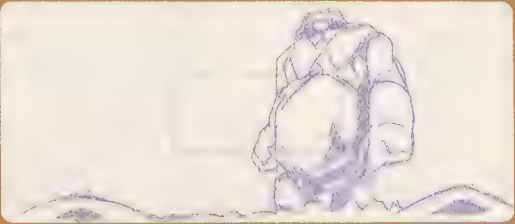




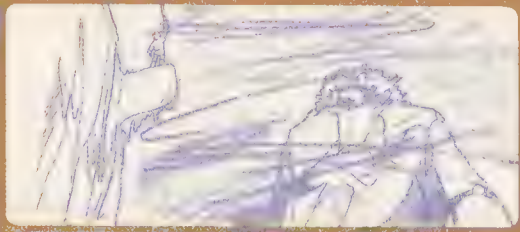


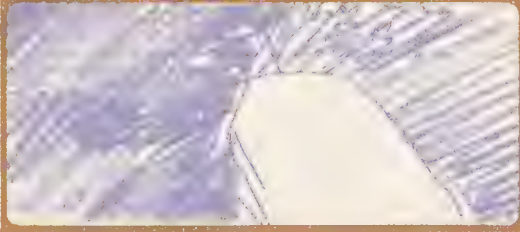
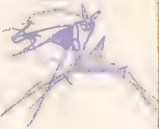
S	C	画	置	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
86	44							
					グルンワルト、 手前からとんど" 牙の先端へ着地			
	45				ホルス下からFr. in み3		3.0	
	46			分人	無意味な檻之 に入るグルンワルト		1.5	



S	C	画	画	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
86	46				お時、			
	47				グリンワルト、サッと 刃の構えへ、		4.0	
	48		acc		バン！と音で叩 く、 折れる牙、 グリンワルトあわて てとんと逃げる		1.5	
	49				とわいってよろこ ぶ！オトム、マウニ 敏音、 その時ドシン とすごい地震 き		4.0	
							3.0	★


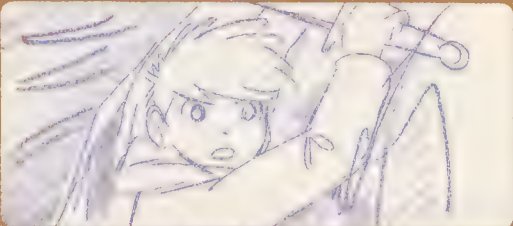
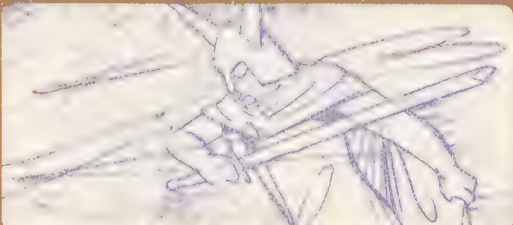

S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
86	50				グレンワルト Fr. 中 しながらギョッと はりきく、 すかさず切り込む ホルス グレンワルト、か3 うじてかめして 上へ Fr. out			
								
	51				マンモス9 顔上へ と決る(彼方を見 ながら)		2.5	
	52				姿を現す岩窟、		2.0	

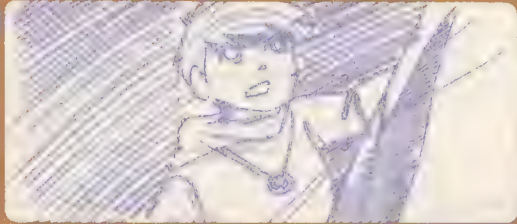

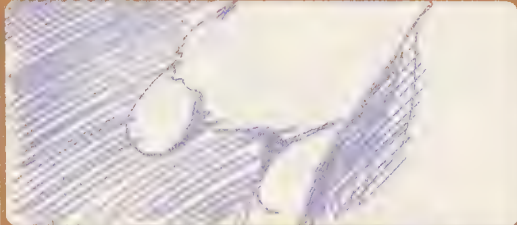

S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
86	52						5.0	
	53				オオ人ギョッ	「はなみうちだ」	2.0	
	54				向かい合うマンモ スとモーグ (ニ歩で止まる)		6.0(101.0)	
	55				ホルス、剣モさし あげてアイサツ	「モーグさん、 ありがとう」 (一歩改へ)	2.5	

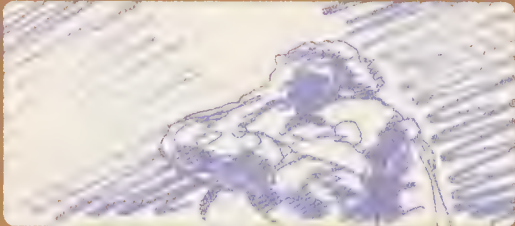
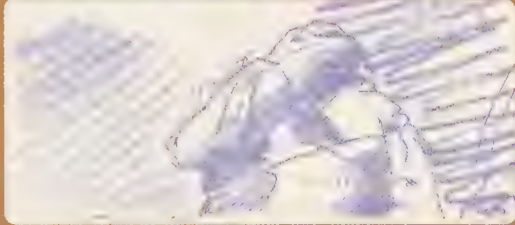

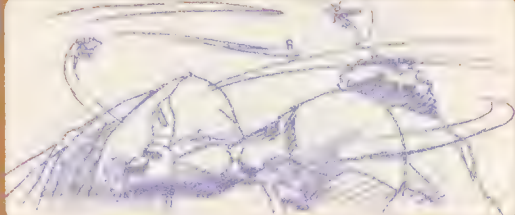

S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
86	56			12.9	ホルス、食ひかざして いる。	「はくやった、 見事な食ひだぞ」		
57					グルンクルト	「くそう！」	5.0	
					剣をふりあげて			
58				12.0 	マンモスのミケン をハッジとみづ。		2.0	
					ワッと直射的に とび出す雪狼の 群			




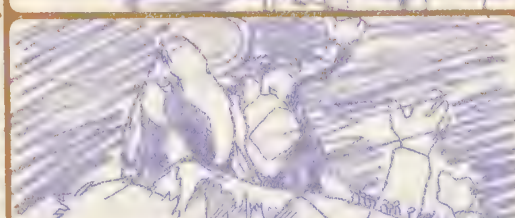

S	C	画	画	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定	
59					グルン、雪狼の動き ホルス、グルンに迫る (若男の笑い) べく山登り。 空もふらふらとやっ て来るコロとフレップ チャハル気づけ	「フレップ、」			
60					フレップ 命の珠を さしたしながら ホルスに近づく、 Follow PAWを なめに、 ホルススリむり	「ホルス、これを 保つてやっす て、」	5.0		
				PAW ←					
							空もとへるん だ、」		
								8.0	




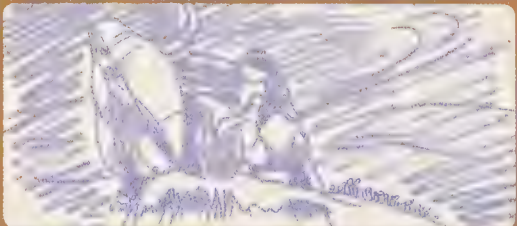
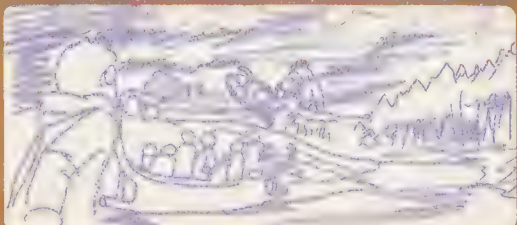
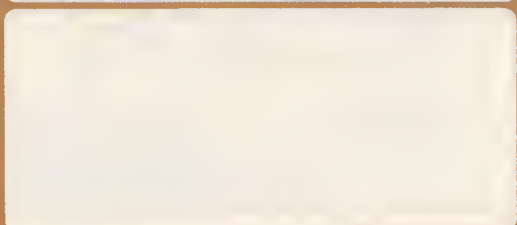
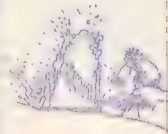
S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
80	61				命の珠のUP. コロ. (眼線逆)	「ヒルダがくっ たんだよ」		
	62				ホルス.	「えっ ヒルダ' か?」	1.5	
	63				グルンワルト, さっと左下め	「ヒルダめ.裏切 りおれか!」	2.0	
					と右上へ きれい			3.0

S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
64				 サトサカウ	命の珠かけたホルス、あっと上へふりあいて、さっと左前へヒキ出す。 (カト腰珠に手やり見つめ、はとこ3)			
				←左右逆!				
65				左右逆!	奥からまた雪狼に、とんど、さっとまたがり、		2.0	
				→ Follow out	そのまゝ右上へまわってつけて Follow 上へoutしていく、		8.0	

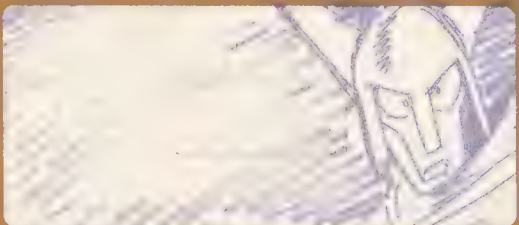
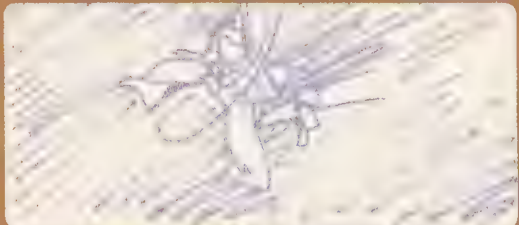


S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
88								
66					(かんぽもつと手があがって113)	モーグ、おもむろに 手やってぬぐい 113と捨てて		
67					マンモスは向つて 前へ出るが手を「ホルス」 あげるにと		6.0	
68					空をフルン逃げ ホルス追う。 岩壁、前へ出て マンモスをがっし りと睨んで不意に る。	「マンモスはこれ うけたぞ」	5.5	

S	C	画	南	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
86	68					ザッと氷上船の 脇腹の Fin つけて PAN,		
				DAN ←		奥へ進んでいく 氷上船, 手を振る		
69						女達手を振る, (T.B?)	3.5	
				Follow ←		氷上船 上を指して喜ぶ, 手を振る, 3	3.0	
90						手を振って答へる 若男, 左から右へ舟上 人々が手振りながら 通過。	2.0	

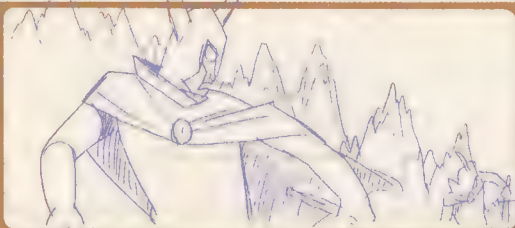

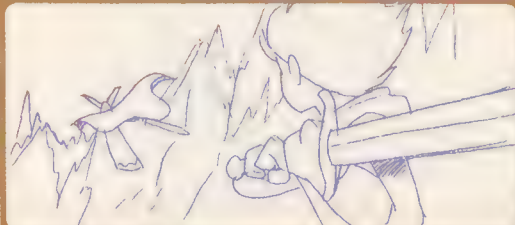
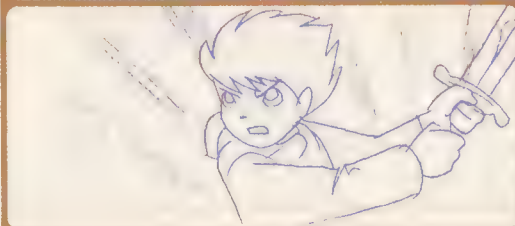




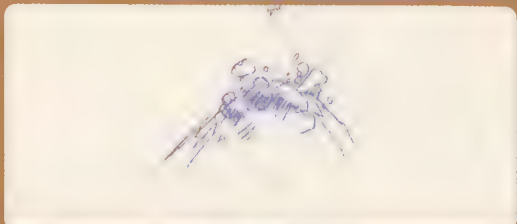
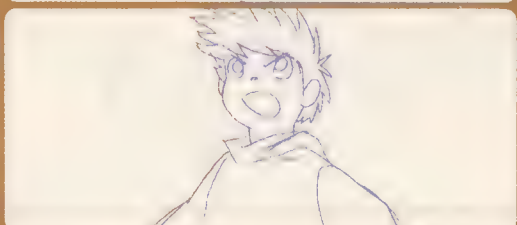
S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
86	71				氷上船は左へ運送 していく (Fr. out)			
	72			a.c	岩男マンモスに 手をかけた		4.0	
	73			a.c	ぐりりと押す、	氷のマンモス倒れ て、		
					あちる、	左へ氷上船 ホレいく (カット頭 一すみえるだけ)	6.5	
					丘の向うに落ちて、 大音響		8.0	

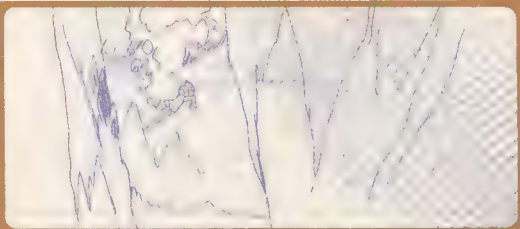
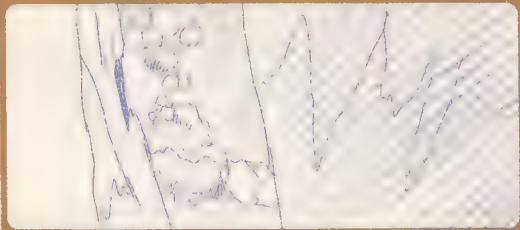
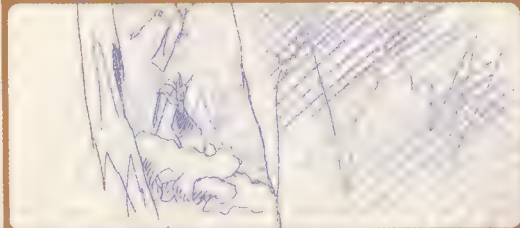
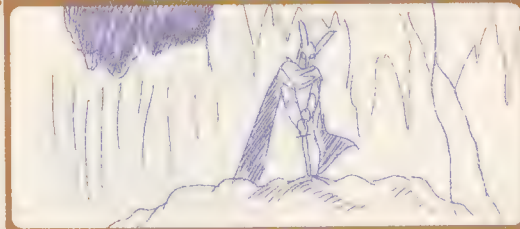


S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
86	74				グルンワルト, カメラ 前から大々入って			
					つけて Follow PAN ホルス, <sup>Follow</sup> 突進して 一合, 雪狼, 猪狼.			
								
								
				DAN ↙	グルンワルト, 雪山の谷へ逃げろ ホルス追っていく			
								P.O


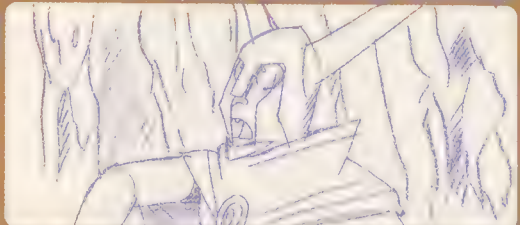
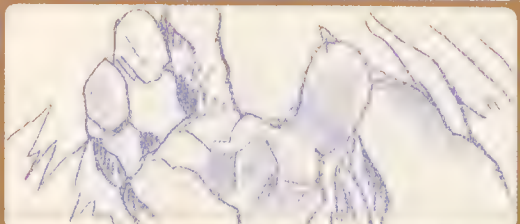



S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
86A	2				奥から来るグリーン ワルト Front			
				Follow PAN	ホルス追う, ついで PAN			
					ホルス、M.Sまで" 遠ざかって。		6.0	
	3			Follow	ホルス		2.5	

S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
80A	4				ホルスの主観			
				T. L	グルンワルトの行			
				H. V = T. L	子(岩)をたどり 南いて 洞穴の 入口が みえてま る。			
5				Follow ↑	グルンワルト穴に 入らず急上昇。 崖の上に消えた。 たん。 上からカメラが 降りて来る雲の中		2.0	
					ピルとなるホルス		1.6	

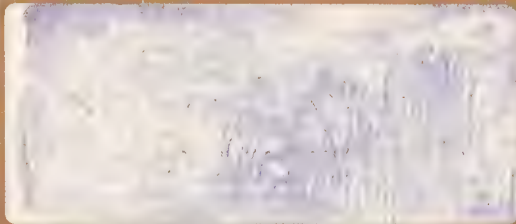
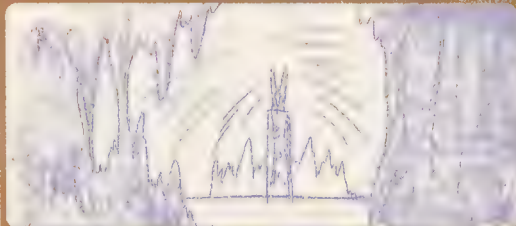
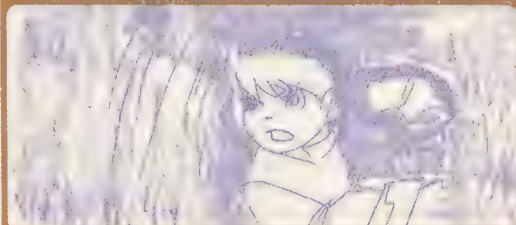
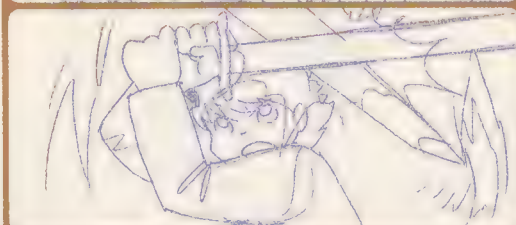
S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
	6				ホルスの上から雪 ぐさっとはちて 下敷になる。			
								
					グルンワルト、笑い と共に上からFられ 舞いおりて、剣も かま。			
	ク			acc	ズブッ、ズブッ と突き刺す。		8.0	




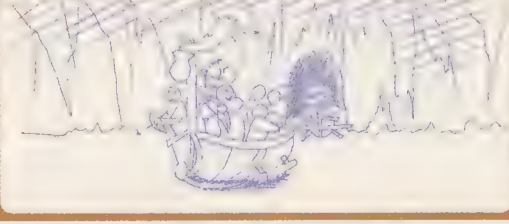



S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
	7				その時、左から 雪上 グルンクルトに音が おちて。			
	8			A.C	あっとみるグルン クルト		5.0	
	9				岩男の右手が" カメラを握り、		1.0	
							2.0	




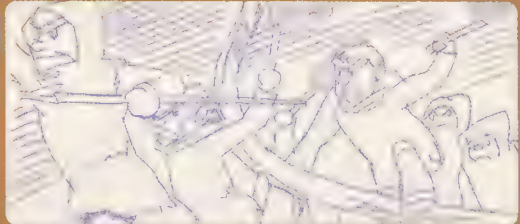





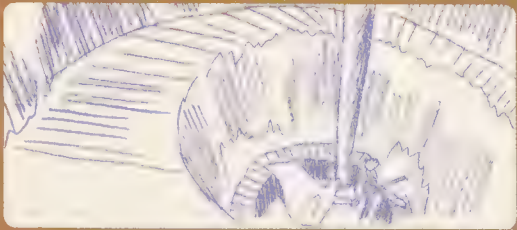
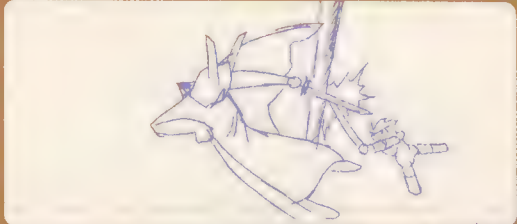

S	C	画	簡	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
89	1					一点がみりみり づいて。		
				T.U		(ホルスの主観)  洞穴のむこう 凍結した地下の 洞窟にそびえ立 つ神秘的な氷の城 (大ドームの下) 塔はグリンワルトの 像である		
	2					あぁと 震るホ ルス	6.9	
				Follow		洞穴の壁がざれ るとびあがると たんに、上からグ リンワルトの像が ホルスを突く 危くかわして。		
								2.5

S	C	画 面	カメラワーク其の他	内 容	TIME	諸指定
	3			ホルス、カメラ前 へとびだしなが ら身構える。 (同時に) 洞窟上から降りた グリンワルト、壁を 蹴って突進		
	4					
	5			がキン!	2.0	
	6			もう一合。 (必要に応じて Follow)	3.0	
	7			洞窟からとび出 して来る氷上船。	2.0	

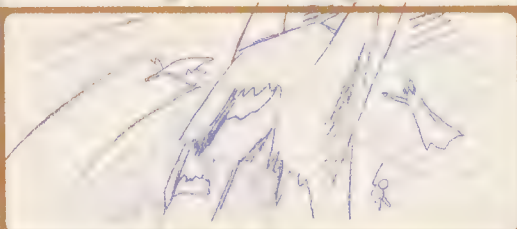
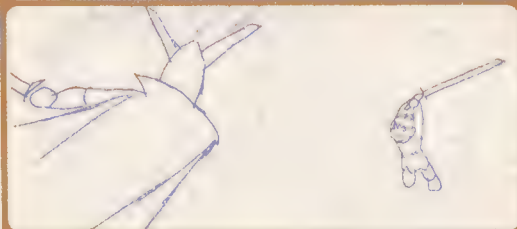

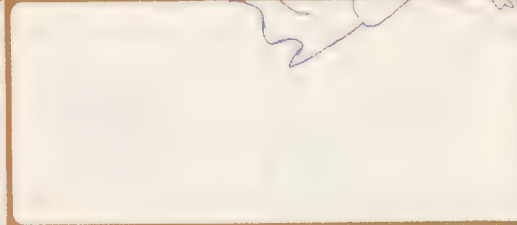




S	C	画	面	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
	6				グリンワルト ボッ (ふんい)			
	7				右前からふんいな がら 火矢を放つ。  グリンワルト、逃げ て、弓を瞄め(一旦大 屏風)	1.5		
	8			a.c		2.5		
					急降下、氷の城の 塔の入口へ(ホルス 追う) グリンワルトにつ けてP.D			
				P.D				
						2.0		


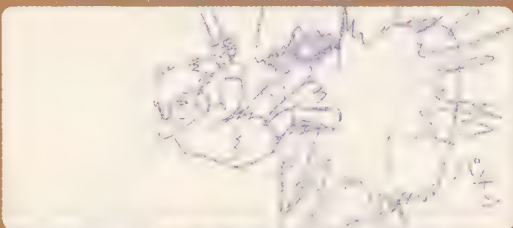


S	C	画 面	カメラワークその他	内 容	TIME	諸指定
	9			入口附近 グレンワルト入る。 続いてホルス、 右からザッと氷 上船 Fr. in		
	10			バラバラ...ととび おろす村人ES.	2.0	
	11			階段へ殺到。 カメラ前へ大きく、	1.5	
					2.0	

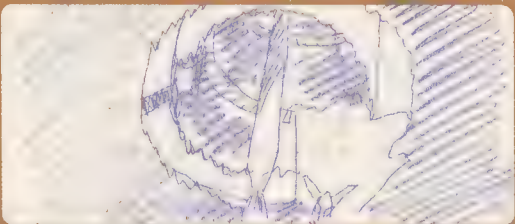


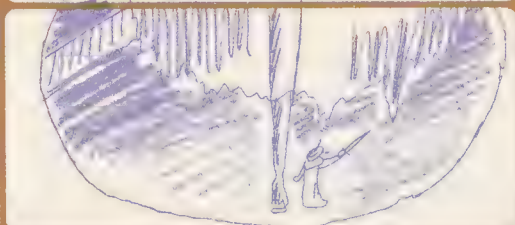
S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
	12							
	13				ツカン		3.0	
					ラセン階段を斗 りながらのぼって 来る二人、			
					後から村人たち、			
							4.0	



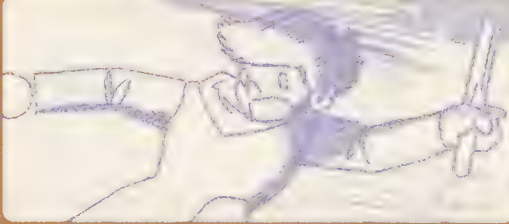
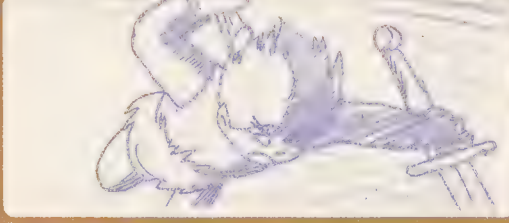
シ	C	画	面	カメラワーク 背景その他	内	容	TIME	諸指定
	14				グルンワルハ Fr. in 二人、斗いながら 上へ上へ。 (つけてP.U.) グルンワルハ、冠上 昇して、			
				P.U(イド)				
	15				塔の眼からとみ 出す 続いてホルスも		4.0	
							1.5	




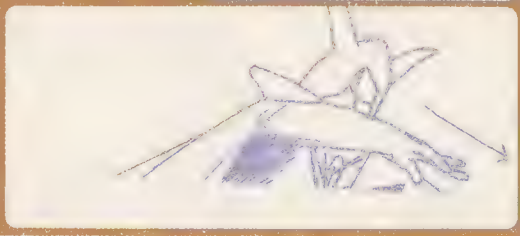
S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
	16				とび出して塔のま わりをとび上へ Fr. out			
	17				グリーンウィル、ホ スを 急降下、		4.0	
								
								
								
								


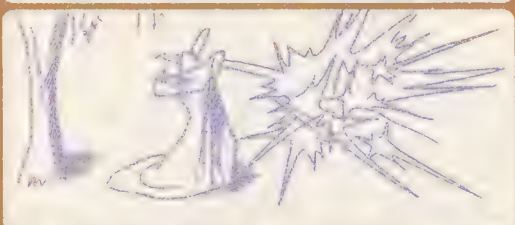

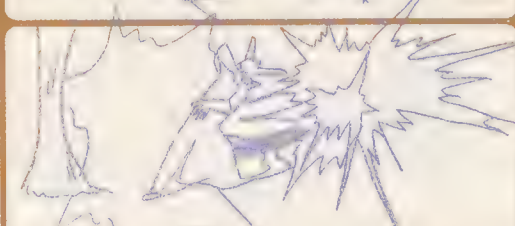


S	C	画 面	カメラワーク具他	内 容	TIME	諸指定
	18			ニッターが目の 前でおりて、 急突してはねと ぶホルス		
					1.5	
	19			グリーンワルト支 柱に沿って急降下 キョッと見てはる村 人たち、	1.0	
	20			同、見送る人々、 (下のカにはもう村 人たちが居ない)	1.0	

S	C	画 面	カメラワークその他	内 容	TIME	諸指定
	21			グリンワルト, 急降 下して来て(女?)  細くくびれている 支柱 (ズームUP?)	2.5	
	22			グリンワルト, 上を 見上げてニヤリ	1.5	
	23			階段駆けあがりて 来る村人たち	1.0	
	24			グリンワルト, 剣をふりかざす		

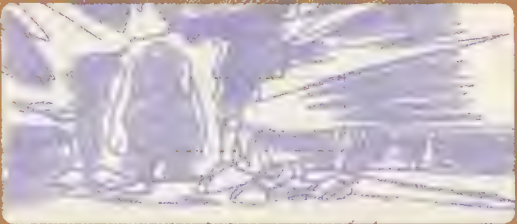



S	C	画	画	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
24	24	24			その時、大音響と 共に 左からサァー と太陽の光がさし 込む キラキラッと光る 氷、			
25	25	25			あっと目をおさ るグルンワルト、		2.5	
26	26	26		Follow →	ホムン、駆けあ りながら、 「太陽だ!」		1.5	
27	27	27		Follow in ↓	Follow in 的に、 ホル入、下陰しな がら、斧を投げ つける、		1.0	




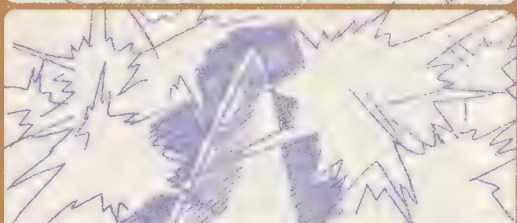
S	C	画	種	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
	2.6 6.2						1.5	
	2.7 6.4				2.7A 走る斧 Follow		0.5	
	2.8				眼をさえたまま、 更にふりかぶる とするグルングルン の音に当って カタン!と剣を はじかれる、			
					あめて剣を追っ て右下へ		2.5	

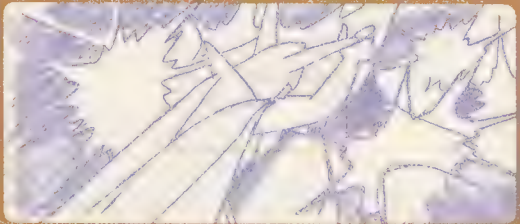


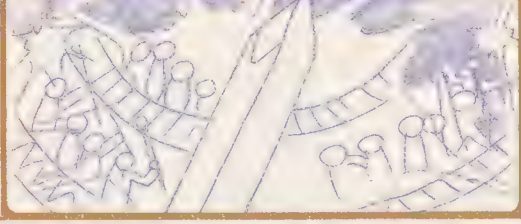
S	C	画	画	カメラワーク具の他	内	容	TIME	諸指定
	29				斧と受り、太陽の 光を反射、グルン ワルトの尻を射す			
					あっとのけざり			
					あゆめて左へ、			
					が、更に強烈な 光が眼をさす。			

6.0

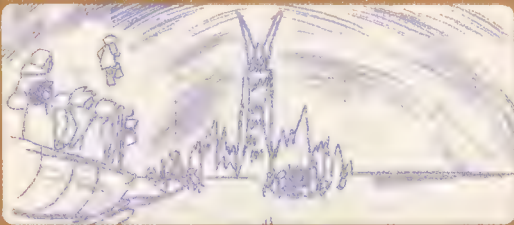

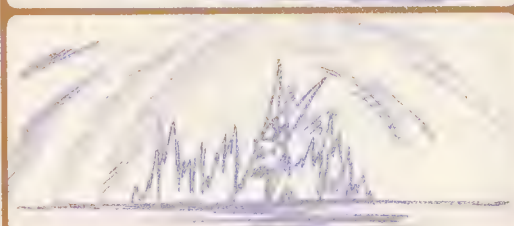


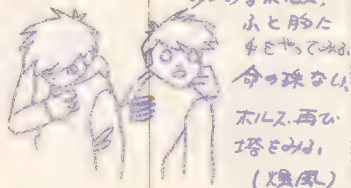
S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	指示
	30				大ドームの壁が 破れ、湖面をなす 氷板が割れ、 すくっと立って、 岩男 後光がさすように 太陽の光、			
	31			ついで PAN ←	グリンワルト、 よめ、		4.0	
					支柱に抱きつき、 かぶじて上をみる、			
	32				カメラ前に向って 一斉に投げつけら れるダイヤモンド、		5.0	
							2.0	

S	C	画 面	カメラワークその他	内 容	TIME	諸指定
33				グルンワルトのまゆ りにバラバラと 突進するタイマツ タイマツの森の中 で苦悶するグルン ワルト。		
34				ガンコ、鉛を握 あげ	「鉛をかざせ、」	3.5
35				木人たちが旗争を かけながら、鉛を かざす。	「ウホッウホッ ウホッウホッ…」	2.5
				光の洪水		4.0


S	C	画 面	カメラワーク其の他	内 容	TIME	諸指定
36				グリーンワルト 甚し		
37				まゆりに金おみさ 可憐な人だ。 ホルス、太陽の剣 を奪々と士しあ げて下から Frim スツ!	2.5	
				(みせ方検討)		
38				サン然と輝く 太陽の剣	8.0	
					2.0	

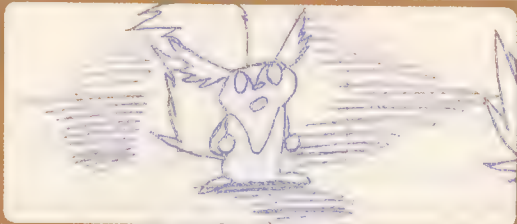
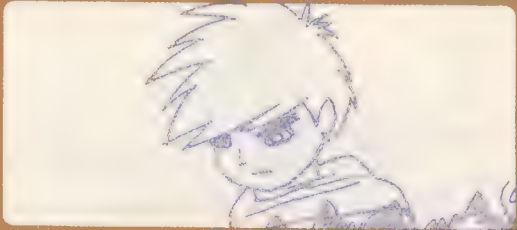

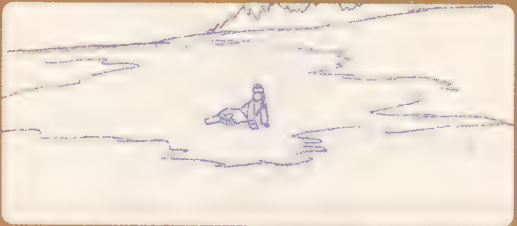
S	C	画 面	カメラワークその他	内 容	TIME	諸指定
39				最後のちとふりし ほって、顔もあぐ ようとしたグルン ワルト、太陽の金リ の強烈な光にうた れて 唸り声をあげ て		
40			・(a.c.)	倒れ伏す、	2.5	
41				太ル入 太陽の金リをゆ くりと構え、 ほしと強げ> 172. (スロ-モ-ション?)	3.0	
					4.0	



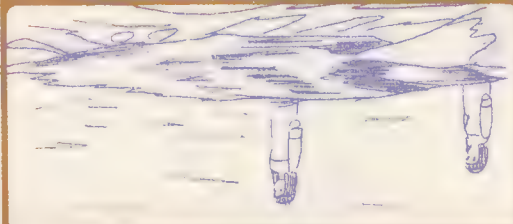

S	C	画 面	カメラワーク其の他	内 容	時 間	諸指定
42				塔の下か、ボツ! と内を放す。 (ホルム、流線的に 手前へ、氷上舟が手 筋に逃げて来る) 子光が二、三度、		
				強烈な閃光が 湖面の氷被の下 を一面に走り、 大音響と共に冷 い火花が"食く、 (ホルム突然雷落) 塔、徐々に沈みは ("ある、 (爆風)	10.0	
43				みづからホルム、 ふと胸に 手を当てて、 命が疎なし、 ホルム、再び 塔をみよ、 (爆風)	5.0	
44				他、いたす、氷 で、いく塔	5.0	

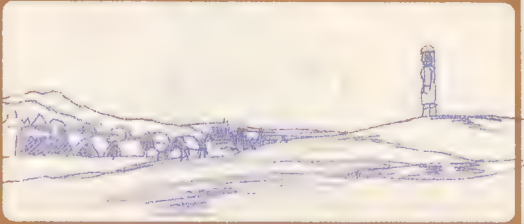

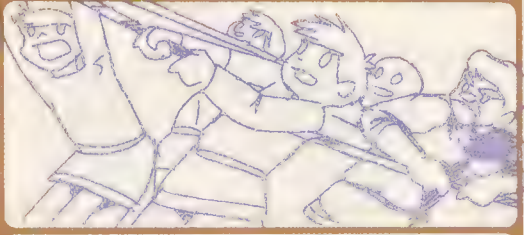





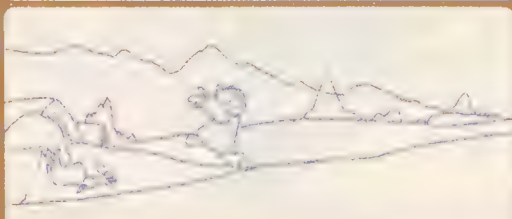
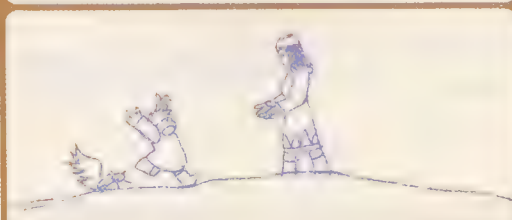


S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
	45				見つめ、立つくす。 ガッゴ、ボトム コロ、ついつ。			
	46				完全に決まきふ。		21.0	
	47				みつめるボルト 和長 ボルト入、石から答の ビコリへ戻って来る。		61.0	
					4000 歩きこえて ボルトと足元を みえる。 「ヒルダ」は？」		61.0	

S	C	画 面	カメラワークその他	内 容	TIME	諸指定
88				「ヒルダは死ん じやっぞの!」  とめとはき 伏す。  [49] それも見つめるナル。 下U	40 40	
89	1		(4.L)			
			PAN T.U	太陽の陽ざし。晴れた空 木々の葉から 滴が光って 落ちる。 小鳥が4々々とさえずって舞う つけるよに PANA 残雪のお花畑に倒れ伏し ているヒルダ		
			(0.L)	ヒルダ! 小鳥のさえずり ヒルダ! 次第に寒気が蘇る。 あざめふ。 かくりと身を震す。 (テレビ 0.1.2.3.4.5.6.7.8.9.10.11.12.13.14.15.16.17.18.19.20.21.22.23.24.25.26.27.28.29.30.31.32.33.34.35.36.37.38.39.40.41.42.43.44.45.46.47.48.49.50.51.52.53.54.55.56.57.58.59.60.61.62.63.64.65.66.67.68.69.70.71.72.73.74.75.76.77.78.79.80.81.82.83.84.85.86.87.88.89.90.91.92.93.94.95.96.97.98.99.100.101.102.103.104.105.106.107.108.109.110.111.112.113.114.115.116.117.118.119.120.121.122.123.124.125.126.127.128.129.130.131.132.133.134.135.136.137.138.139.140.141.142.143.144.145.146.147.148.149.150.151.152.153.154.155.156.157.158.159.160.161.162.163.164.165.166.167.168.169.170.171.172.173.174.175.176.177.178.179.180.181.182.183.184.185.186.187.188.189.190.191.192.193.194.195.196.197.198.199.200.201.202.203.204.205.206.207.208.209.210.211.212.213.214.215.216.217.218.219.220.221.222.223.224.225.226.227.228.229.230.231.232.233.234.235.236.237.238.239.240.241.242.243.244.245.246.247.248.249.250.251.252.253.254.255.256.257.258.259.260.261.262.263.264.265.266.267.268.269.270.271.272.273.274.275.276.277.278.279.280.281.282.283.284.285.286.287.288.289.290.291.292.293.294.295.296.297.298.299.300.301.302.303.304.305.306.307.308.309.310.311.312.313.314.315.316.317.318.319.320.321.322.323.324.325.326.327.328.329.330.331.332.333.334.335.336.337.338.339.340.341.342.343.344.345.346.347.348.349.350.351.352.353.354.355.356.357.358.359.360.361.362.363.364.365.366.367.368.369.370.371.372.373.374.375.376.377.378.379.380.381.382.383.384.385.386.387.388.389.390.391.392.393.394.395.396.397.398.399.400.401.402.403.404.405.406.407.408.409.410.411.412.413.414.415.416.417.418.419.420.421.422.423.424.425.426.427.428.429.430.431.432.433.434.435.436.437.438.439.440.441.442.443.444.445.446.447.448.449.450.451.452.453.454.455.456.457.458.459.460.461.462.463.464.465.466.467.468.469.470.471.472.473.474.475.476.477.478.479.480.481.482.483.484.485.486.487.488.489.490.491.492.493.494.495.496.497.498.499.500.501.502.503.504.505.506.507.508.509.510.511.512.513.514.515.516.517.518.519.520.521.522.523.524.525.526.527.528.529.530.531.532.533.534.535.536.537.538.539.540.541.542.543.544.545.546.547.548.549.550.551.552.553.554.555.556.557.558.559.560.561.562.563.564.565.566.567.568.569.570.571.572.573.574.575.576.577.578.579.580.581.582.583.584.585.586.587.588.589.590.591.592.593.594.595.596.597.598.599.600.601.602.603.604.605.606.607.608.609.610.611.612.613.614.615.616.617.618.619.620.621.622.623.624.625.626.627.628.629.630.631.632.633.634.635.636.637.638.639.640.641.642.643.644.645.646.647.648.649.650.651.652.653.654.655.656.657.658.659.660.661.662.663.664.665.666.667.668.669.670.671.672.673.674.675.676.677.678.679.680.681.682.683.684.685.686.687.688.689.690.691.692.693.694.695.696.697.698.699.700.701.702.703.704.705.706.707.708.709.710.711.712.713.714.715.716.717.718.719.720.721.722.723.724.725.726.727.728.729.730.731.732.733.734.735.736.737.738.739.740.741.742.743.744.745.746.747.748.749.750.751.752.753.754.755.756.757.758.759.760.761.762.763.764.765.766.767.768.769.770.771.772.773.774.775.776.777.778.779.780.781.782.783.784.785.786.787.788.789.790.791.792.793.794.795.796.797.798.799.800.801.802.803.804.805.806.807.808.809.810.811.812.813.814.815.816.817.818.819.820.821.822.823.824.825.826.827.828.829.830.831.832.833.834.835.836.837.838.839.840.841.842.843.844.845.846.847.848.849.850.851.852.853.854.855.856.857.858.859.860.861.862.863.864.865.866.867.868.869.870.871.872.873.874.875.876.877.878.879.880.881.882.883.884.885.886.887.888.889.890.891.892.893.894.895.896.897.898.899.900.901.902.903.904.905.906.907.908.909.910.911.912.913.914.915.916.917.918.919.920.921.922.923.924.925.926.927.928.929.930.931.932.933.934.935.936.937.938.939.940.941.942.943.944.945.946.947.948.949.950.951.952.953.954.955.956.957.958.959.960.961.962.963.964.965.966.967.968.969.970.971.972.973.974.975.976.977.978.979.980.981.982.983.984.985.986.987.988.989.990.991.992.993.994.995.996.997.998.999.1000)	3200	


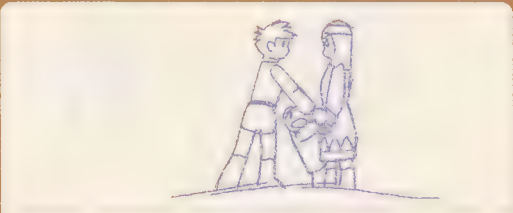

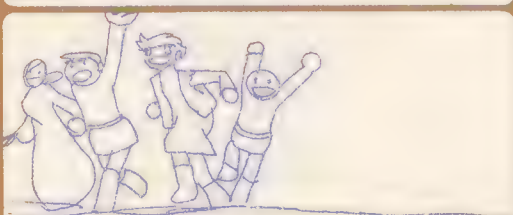
S	C	画	面	カメラワーク其の他	内	容	TIME	諸指定
	2			(O.L)	ぞっと体を起す。 (FからF.L. 的) 信じられない。 あたりを見。 更に起き直る。			
	3			(A.C)	あたりを見 たしかめるように 自分の体を抱く (もう少し寄る)	「とらうし2. どうしてあの 珠を失くした あたしが、」	7.0	
90	1			(O.L)	残雪のある池 右から倒れ影 (暗い空) 歩むヒルダ。足音が起る ヒルダ。立止る。		10.0	
	2			Z	みつめるヒルダ!		8.0	
							4.0	

S	C	画 面	カメラワーク その他	内 容	TIME	諸指定
	4 3			あたかどうな 木、ヒルダたなずむ 湯さあがる奥声  見張台の再建が みえる。	4.0	
91	1			起きあがってこれ 見張台	3.5	
	2			ひっはる ホルス、ホトム 明るい。		
				ホルス、ふとふり むく。	4.0	

S	C	画	面	カメラワークその他	肉	容	TIME	諸指定
	3					ひっそりと立つ ヒルダ		
	4					マウニ、40 走る	(077) 40 「ヒルダ」	30
	5					走る マウニ、40		15
				Follow →		ヒルダの肩にと ひこむ マウニ、 40、		35
								



S	C	画	面	カメラワーク 具の他	内	容	TIME	諸指定
	6					「マウニ、」		
	7				40. ヒルダに顔あ しつけて、うんし泣き	「ヒルダ、ヒルダ.. (泣きじゃくる)」	40.	
	8				馬鹿けて来るホルス たち ホルス、ぞっとさせる。		40.	
	9				みつめるヒルダ、		40.	
							40	

S	C	画	置	カメラワークその他	内	容	TIME	諸指定
	10				ホルズ、穿って手をとる。			
					(肉)			
					さっ手ひいて 駆け出す			
					ワイと皆追う、			

S	C	画	面	カメラワーク 其の他	内	容	TIME	諸指定
	11					走る エルストビルダ Follow	5.0	
	12					走る ニコ フレッド マウニ チロ Follow		
92	1					カメラより 左脇に向って駆け ていくみんな ホルストビルダの心に 横断 おくひっぱるし Follow	3.5	
								



# 特別寄稿

大塚康生

## 一人の演出家による集中的な 個性的表現と主張

『ホルスの大冒険』（1968年）について考える時、『白蛇伝』（1958年）にはじまる、それまでの東映の劇場用長篇での演出（監督）の作品への関与と際立って異なるアプローチがなされていることについて書いておかなければなりません。それは日本のアニメーション創作での演出（監督）の權威の確立です。

ディズニーの全ての劇場用長篇作品でもそうですが、日本でもそれまでは、いまでいう「絵コンテ」というものはないに等しく、一人の演出家が全編を通して、その創造力を発揮したものではありませんでした。複数の原画家その他のアーティストが、シナリオもしくはシノプシス（梗概）から各自のイメージをA5ぐらいの大きさの紙に描いて、壁一面に貼付けて行き、プロデューサーや演出家、主な原画家たちが他のシーンとの関連を考えながらそれを検討し、より優れた別のスケッチに置き換えたり、並べ変えたりしながら次第に来るべき作品の全体像に迫って行く。と同時に、キャラクターの素案、背景（美術）なども並行して開発される。こうして映像表現のアウトラインがすべての作画家によって承認、共有された時点で、シーン担当の複数の演出家が決まり、お互いに緊密に連絡しながら、原画家に指示を出したり調整したりする、

いわばコーディネーターの役割を果たしてゆきます。アニメーションが集団創作といわれる所以であると同時に、演出は「アニメーターの名演技を見せるための」黒子のような存在でもあったのです。『ホルスの大冒険』の制作にあたってまず私が指名され、演出を選ぶ権限が与えられたことがそのことを象徴しています。

『白蛇伝』ではラフ・ストーリー・スケッチは岡部一彦、橋本潔両氏によって描かれ、森康二、大工原章両氏の担当シーンに分けられてから、数下泰治さんが口頭で構成とカットの流れを指示し、イメージスケッチを並べ替え、修正、加筆。実際のキャラクターのサイズ、アングル、演技は森康二、大工原章両氏にまかされていました。今日でいう絵コンテは以上の3人の方の頭の中にしか存在しなかったのです。私達もおおよその話と、自分が担当するシーンの前後についてしか知らない状態で部分に参加していましたが、誰が見ても明らかな森康二、大工原章両氏の絵柄と美意識の深刻な違いは、アンタッチャブルなものとして放置されていたのです。

密度の高い作画を伴う1時間以上の長篇アニメーションでは、こうした矛盾を解決しコンテ作業を一人で行うというのは、アメリカでも日本でも不可能だと思われてい



ましたし、余程の指導力と説得力、想像を絶する作業がない限り成立しないものと考えられていました。

この手法は原画家が増え、長篇の経験が蓄積されるにつれて、少しずつ発展して行きましたが、のちの大作といわれる『わんぱく王子の大蛇退治』(1963年)でもストーリー・ボードはシーン担当のそれぞれの原画家にかなり大幅にまかされ、シーンによって多少タッチが異なってもよいという前提のもとに、演出の芹川有吾さんが全体のつながりを調整するという手法で出来上がっています。作業の進行上各々の分担するシーンについてはカット内容が確定し次第、手分けしてコピーされてコンテらしきものとしてまとめられて行きましたが、絵も気分もバラバラです。カットの長さの配分などは、ラストの山場にあたる「大蛇」のシーンを例にとると、当初約8分だったものが15分近くにまで追加、拡大され、「オノゴロ島」や「火の國」が大幅に短縮されただけでなく、「大蛇」のシーンの短いカットが「火の國」の戦闘シーンに使われたりしているのです。いかにも実写の助監督だった芹川さんらしく「編集用の」カットを撮り貯めていたのです。

高畑さんの挑戦はこうした東映のそれまでの経験を総括し、演出家一人の美意識に

よる映像表現としてまとめ、完全な「絵コンテ」として仕上げることに、全カットの詳細な点検作業でした。そして高畑さんは、5稿まで練り上げられたシナリオは全員に読んでもらい、宮崎駿さんが描いた大量のイメージスケッチを最大限に生かして組み込んで行くことと並行して、そこから発展させた新しいイメージを加え、かつてないほどの精度をもつコンテを完成させて行ったのです。座礁した浜辺の廃船の一枚の絵から父親との別れを泣き、荒海に出発するホルスのシーンなどはその典型例といえるでしょう。ホルスの眼の中で泳ぐハイライトによって涙ぐむ姿を考えだしたのも高畑さん自身でした。

高畑さんの演出手法は、絵コンテの完成度を高めただけでなく、アニメーターと同じか、それ以上の目線で各カットの構図や演技内容を精緻に判断し、微妙なコマの操作などにも徹底的に関与して行くものでした。それは高畑さんだけでなく、全員がかつてないほどの緊張感と創作の高揚感を共有することになり、出来上がったフィルムを見てすべてが報われた充実感を味わったものです。この経験とエネルギーは次の『長靴をはいた猫』(1969年)にそのまま流入していますが、コンテは『ホルス』以前のように、再びシーン担当者によるそれぞれ独

立した情緒と絵によって出来ているのを見れば、『ホルス』の作業がいかに斬新で理想主義的だったかを表しています。

このような一人の演出家による集中的な個性的表現と主張は、のちの宮崎さんによる映画の精緻な設計図ともいえる「絵コンテ」として継承、完成されて来ていますが、『ホルス』の絵コンテはその先達となった傑作といっていると思います。

幸運にも私はその「絵」の部分埋める仕事を手伝いましたが、どのカットも克明なラフ・スケッチをもとに微妙なアングルの違い、大きさなどを指示する高畑さんの創作姿勢に驚き、呆れたものです。すべてのカットには、そこになくてはならない説得力のある意味がありました。

ラストで村人達が水上船にのってグルンワルドの城に殺到するシーンで、その遠景に氷のマンモスと岩男が戦うカットがありますが、見せ場主義の私が「ここにもっと寄ったカットで氷のマンモスと岩男を見せましょう」と主張すると、高畑さんは「ここではドラマの流れの中では主役はすでに村人達でありホルスです。不用意にそのアップを入れると観客が混乱しかねないので」と丁寧に説得、どのカットにも周到に計算された意味があることを教えられました。

同じ頃テレビ・アニメが手塚治虫さんによって創始され、雑誌のコマからの翻訳作業として、「絵コンテ」ははじめから一人の演出家による「作品」としての仕事として出発しました。このことと、長篇でもそれが可能であることを『ホルスの大冒険』で高畑さんが確立したことは、日本のアニメーションに個性とヴァリエティを与えることになりました。そして合議制のアメリカでの手法と著しく異なった道を日本が歩むことになったのは御承知の通りです。

『ホルスの大冒険』のコンテは鉛筆で描かれたオリジナルの原稿を多数のアニメーターに手伝って貰って「青焼き複写」のためのカーボン紙に転写したものが配付されました。オリジナルのまま写真撮影したものもありましたが、経年変化によって見えなくなったりして今回の復元は苦勞をされたと思います。今見るともっと尺数と時間があればゆとりのある画面が出来ただろうに、とか、当時の私自身の画力のつたなさも含めて口惜しさとともに感無量の思いですが、会社にも苦勞を強いてしまいました。40有余年を過ぎてあらためて、『ホルスの大冒険』のコンテが公開され、日本のアニメーションの技術史の上でのその意義について問うことができるのは、関係者を代表して心から感謝しています。

## 高畑 勲 (たかはた いさお)

1935年、三重県生まれ。アニメーション映画監督。'59年に東京大学仏文学科卒業後、東映動画へ入社、本作、劇場用映画「太陽の王子ホルスの大冒険」('68)で初演出。以後、劇場用中編映画「パンダコパンダ」シリーズ('72、'73)をはじめ、TV作品「アルプスの少女ハイジ」('74)「母をたずねて三千里」('76)「赤毛のアン」('79)の演出を手がける。劇場用長編映画作品としては「じゃりン子チエ」('81)をはじめ「火垂るの墓」('88)「おもひでぽろぽろ」('91)「平成狸合戦ぽんぽこ」('94)「ホーホケキョ とりの山田くん」('99)などを監督。著書に「映画を作りながら考えたこと」「十二世紀のアニメーション」他。

## 大塚康生 (おおつか やすお)

1931年、鳥根県生まれ。'57年、東映動画に入社し日本初の本格カラー長編アニメーション「白蛇伝」('58)、「わんぱく王子の大蛇退治」('63)などに動画で参加。「太陽の王子ホルスの大冒険」('68)で初めて作画監督を担当する。その後、東京ムービーを拠点に日本アニメーションなどでもアニメーターとして仕事をする。作画監督作品は「ムーミン」('69)「ルパン三世」('71)「パンダコパンダ」('72)「未来少年コナン」('78)「ルパン三世 カリオストロの城」('79)「じゃりン子チエ」('81)など多数。本作では絵コンテも担当した。'91年から9年間代々木アニメーション学院アニメーター科の講師として教壇に立つ。技術顧問を務めるテレコム・アニメーションフィルムのアニメ塾や、スタジオジブリの研修生への講義などを通じ、現在も後進の指導にあたっている。著書に「増補改訂版 作画汗まみれ」がある。

### スタジオジブリ絵コンテ全集 第Ⅱ期

### 太陽の王子ホルスの大冒険

東映アニメーション作品

©東映

演出：高畑勲 絵コンテ作画：大塚康生

2003年7月31日 初版発行

発行人

発行

本社

印刷

製本

鈴木敏夫

株式会社徳間書店 スタジオジブリ事業本部

〒184-0002 東京都小金井市梶野町1-4-25

電話0422-60-5630

編集担当 田居 因

編集 中島紳介 今西千鶴子 柿崎俊道

装幀 真野 薫 (CNT508)

株式会社徳間書店

〒105-8055 東京都港区芝大門2-2-1

電話03-5403-4324 (販売)

振替00140-0-44392

大日本印刷株式会社

大口製本印刷株式会社

©2003 Studio Ghibli

Printed in Japan

乱丁落丁が万一ございましたら、株式会社徳間書店までお送りください。  
お取り替え致します。

ISBN4-19-861703-1

日本音楽著作権協会 (出) 許諾第0307962 - 301号









スタジオジブリ  
絵コンテ全集  
第Ⅱ期

太陽の王子  
木  
凡  
天  
の  
大  
冒  
険

演出

高畑勲

東映アニメーション作品

徳間書店



スタジオジブリ  
絵コンテ全集  
第Ⅱ期

太陽の王子  
木  
兎  
の  
大  
冒  
険

演出

高畑勲

東映アニメーション作品

徳間書店

¥

# THE LITTLE NORSE PRINCE VALIANT



スタジオジブリ  
絵コンテ全集  
第Ⅱ期

太陽の王子  
木  
ル  
ス  
の  
大  
冒  
険

演出

高畑勲

東映アニメーション作品

徳間書店

¥

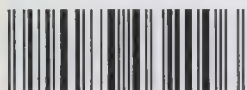


9784198617035

ISBN4-19-861703-1

C0074 ¥3200E (0)

徳間書店



1920074032006

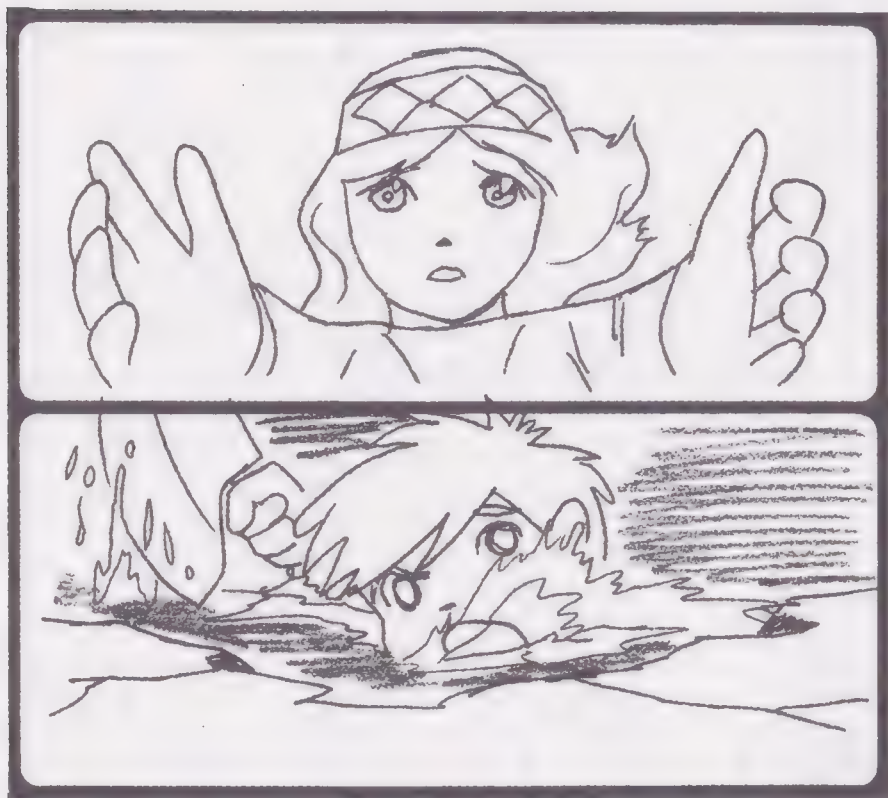
定価： 本体3200円 + 税



スタジオジブリ絵コンテ全集 第Ⅱ期

# 太陽の王子 ホルスの大冒険

月報 2003 年 7 月



黒いフレームひとつが実際の絵コンテのひとコマですが、スペースに入らなかったため、90%に縮小してあります。原寸は天地57ミリ、左右128ミリです。

## 村人の唄とヒルダの唄と

間宮芳生

1960年代のはじめ頃だったろうか。ヨーロッパの中世からルネッサンス期の音楽をやたらに聴きまくったことがあった。その中心は15世紀、16世紀のフランス・ベルギーあたり（いわゆるフランドル楽派）の世俗曲、つまりシャンソンや舞曲などのアンソロジーだったわけだ。

あの頃はFM放送の実験段階で、ある大学の中にあったFM試験局から僕に声がかかって、ヨーロッパ音楽の原点とされる「グレゴリオ聖歌」にはじめて現代までの音楽史全般（といっても主にヨーロッパだ）を、LPレコードでたつぷり聴かせる番組をつくることになった。毎週主題に応じて専門の音楽学者や研究者を招いて、僕が聴き役になり、多岐、多彩な音楽を聴いて、ほぼ半年、いやもっと続いたのだったろうか。

毎週、僕にとってほとんど初体験の中世の音楽や現代の音楽にふれる喜びはとても大きかった。中でも当時は

コンサートなどで聴くチャンスがほとんどなかった、15、16、17世紀の、いわゆるルネッサンス音楽を聴くのは本当に楽しかった。あの番組で一番得をしたのは、毎回聴き役の僕だったことは確かだ。そしてヨーロッパルネッサンス期の音楽に僕は、すっかりハマった。

そこから聞こえて来たのは、近代になってキリスト教の神が、さらに近代文明がかくしてしまった、中世までのヨーロッパ。悪魔と神がほとんど一体の世界、伝説のニンフや地母神が住んでいたヨーロッパの、耽美的なあやしい魅力の響きの洪水だった。そしてもう一方、バツグパイプの響きと、タンバリンのリズムが似合う古い民俗舞曲も沢山聴いた。1965年に作曲した僕のオペラ「二ホンザル・スキトオリメ」（木島始作の大人の童話を台本としたもの）には、ルネッサンス・スタイルが、重要な音楽の語り口として利用されることになる。

『太陽の王子ホルスの大冒険』のための音楽の作曲を高畑監督が何故僕にたのんで来たのか……オペラ「二ホンザル・スキトオリメ」を彼が聴いていたのか？（なにしろ、ラジオ放送一度、舞台上演ただ一回だけで、あまりの規模の大きさ故に、以後一度も聴かれていないオペラなのです）。……それで『ホルス』のために僕の音楽を求めたか？ こんど高畑さんに問いなおしてみよう。

ともかく、僕にとって、そして多分監督にとっても、『ホルス』の音楽の中で最重要なのは、いくつかある挿入歌、それも、主題歌や、子供たちの唄ではなくて、村人たちの「収穫の唄」、「婚礼の唄」、そして、4曲ある『ヒルダの唄』だと思われた。

村人のは、いわば、村、人間の共同体、その信と和と労働のシンボルとしての、民衆伝承音楽、つまり民謡と民俗舞曲、フォーク・カルチャーの響きである。婚礼の場面の音楽には、バッグパイプの響きがほしいけれど、奏者を見つけることが出来なくて、オーケストラの楽器でバッグパイプの音色をつくった。

一方、悪魔の側にとらえられているヒルダが歌うのは、人間の心に怠情や不信をうえつける働きをしてしまう、甘美で悲しいうただ。ヒルダは自分のうたの魔薬のような働きを、多分半分無意識で、半分は知っているだろう。だからそれは、ルネッサンス期に、ミンストレルと呼ばれた吟遊詩人たち、つまり、リュート弾きを供につれた騎士音楽家たちがつくった教会音楽とは別の文化、やがてバロックの宮廷音楽や、マドリガル・コメディを経て、オペラが生まれてゆく道筋の中にあった、都市文化（アーバン・カルチャー）の響きを持たなければならない。

当時、日本にはまだとても少なかったリュート奏者をさがし、中世風のうたい口には最上の人と確信したソプラノの増田睦美さんに歌ってもらって、ヒルダの4つのうたが出来た。それにしても、村人がみなうっとり聴きほれるヒルダの子守唄の歌詞は、ギョツとするような残酷な中身だ。歌詞を書き出してみる。

#### ヒルダの子守唄

むかし　むかし　神さまが言いました  
おやすみ　みんな  
やさしい　わたしの子供たちよ

むかし　むかし　かわうそが言いました  
お願い　神さま

黒熊のうでに　鉄ぐさり

おやすみ　かわうそよ

黒熊のうでは　もう勿<sup>な</sup>ねた

むかし　むかし　熊どもが言いました  
おねがい　神さま



かわうそたちが 小魚あらします

おやすみ 熊たちよ

かわうそたちは もう火にくべた

むかし むかし 神さまが言いました

おやすみ みんな

やさしい わたしの子供たちよ

古来、人間は残酷と美しいものが好きだ。言い方を換えれば、残酷さを美しく描き、それを残酷に楽しむことが人間は大好きだ。ニンフたちの水浴姿をぬすみ見るところをニンフたちに見つかり、怒りを買って鹿に変えられた狩人が、仲間の狩人たちに射殺されるという物語は、ルネッサンス期のある小さなオペラの筋書だが、ヒルダの子守唄の歌詞も、それに劣らずむごたらしいのだ。



間宮芳生（まみや みちお）

1929年北海道生まれ。'52年東京音楽学校（現東京芸術大学音楽学部）作曲科卒業。以来、貫して日本作曲界の第一線にある。作品は、オペラ、合唱作品、管弦楽曲、室内楽、現代邦楽分野など、多岐にわたる。アニメーション映画高畑勲監督作品『セロ弾きのゴーシュ』『火垂るの墓』の音楽や、松川八洲雄監督作品『花の迷宮』など、多数のドキュメンタリー映画の音楽も手がける。'60年、ヴァイオリン協奏曲により、毎日芸術賞を受賞。その他、サルツブルク・テレビオペラ賞金賞など受賞多数。現在、桐朋学園大学特任教授。

# アニメーションで映画を作ること

藤津亮太

## どうして感動的なのか？

『太陽の王子ホルスの大冒険』は、21世紀となった今も現役の作品でありつづけている。

例えばこんな場面がある。少女が眉をひそめ、思わずため息が漏れだしたかのように口をわずかに開いている。あたりは荒涼とした木立。空は重たげな雲で覆われて、光はわずかに滲むだけだ。あるいはこんな場面もある。一面の雪景色。少女は吹雪のただ中に立っている。視線は上方にきりりと向けられ口は文字に結ばれている。風に煽られた髪を手で戻そうとする瞬間、彼女の口元が、ここでもやはり思わずといていいようなさりげなさで、かすかに確実にほころぶ。どちらの場面も、静けさの中で進行しながらも、ただこたえないことが今、目前で起きているのだとい

うことを強く印象づける。

少女の名はヒルダ。ヒルダは、人でありながら悪魔グルンワルドの妹として育てられた『太陽の王子ホルスの大冒険』のヒロインだ。最初の場面は、自分を慰めにきた無邪気なホルスに向けられた表情。ト書きには「嗤い」と書かれている。また二つめの場面は、雪狼に囲まれ、空に消えていくフレップとコロを見送る時に彼女が浮かべた表情だ。シナリオには「淋しくはほえんで見送る」とある。だが実際の画面で描かれたヒルダの表情は、どちらもこうしたト書き以上の膨らみを持っている。彼女の言葉にならない胸のむすばれがふいに亀裂から顔をのぞかせてしまった、あるいは観客がその亀裂をのぞき込み彼女の心の深遠に触れてしまった、そんな印象を与えている場面となっている。

表現には賞味期限、あるいは耐用年数がある。革新的な表現と思われたものが、一定の期間が来ると急速に陳腐化したり、後の表現によって上書きされてしまいい風化した遺跡のような存在になってしまったりすることがしばしばある。もちろん『ホルス』にも一部そういう部分が含まれていることは否定しない。だが、映画の最も中心にあると思われるヒルダの表情は、完成から30年以上も経過しても未だ陳腐化も風化もせず、切れば血が出るような生々しさを保っている。そしてそこを核として、作品全体が現在を呼吸している。

『ホルス』の日本アニメーション史における成果として繰り返し指摘されている部分を教科書的な誠実さで以下のように挙げてみよう。一つは「子供向けにとどまらない、青年向けにまで対象観客を広げたドラマ作り」。二つ

目は「それまでの作品には見られなかった、二律背反に苦しむ複雑な人物とそれを描写するための演出・演技の開発」。そして「守るに値する共同体」を實質あるものとして提示するために導入された生活・労働描写へのこだわり」。もちろんこれらの指摘はその通り正しいのだが、しかし『ホルス』と聞いて、何も考えずにこの二つを即座に答えてしまうとするならば、そこには「教科書通りの答え」にまわりつく、作品を自分の目で発見することを放棄した者の雰囲気か漂うことにはなりはしまい。先に挙げた二つの要素は、それそのものが作品制作の目的ではなかった。それらはスタッフが自分たちの脳裏に浮かんでしまった作品像をなんとかフィルムに定着するために悪戦苦闘し、その結果生まれ出たものと考えたほうがふさわしい。

ヒルダの二つの場面は、『ホルス』という作品の最も重要な、心臓といってもいい場所に位置している。この二つの場面に驚いてしまったのなら、それらがなぜそれほどまでに胸に響くのかを、いささかの回り道をしつつ考え続けることが、未だ現役でありつづける作品への礼儀ではないかと思う。先の二つの成

果がどのように達成されたかも、その過程で明らかになるだろう。

### ——制作期間は足かけ3年——

『ホルス』の制作過程を知ることのできる主要な書籍・ムックを以下に3冊挙げる。一つは作画監督を務めた大塚康生による『作画汗まみれ 増補改訂版』。大塚がアニメーターとしてのキャリアを振り返った同書では、第五章全部を使って『ホルス』の制作過程を紹介している。また『ロマンアルバム 太陽の王子ホルスの大冒険』は、イメージボードとシナリオが掲載され、どのように作品のイメージが固まっていたのか、その過程を具体的に目にする事ができる。また監督の高畑勲は『ホルスの映像表現』を著しており、『ホルス』の物語を表現するにあたってどのように演出を行っていたのか、具体的に記している。

詳細はそれぞれの著作に譲るが、一言で言うなら『ホルス』の制作はそれ自身が一つの闘争であり、スタッフは一丸となってそれを戦い抜いたのだ。スタッフはまず、これまで

のアニメーションにはなかった新しい表現と格闘し、その格闘そのものを継続するために、さらに会社と戦った。もちろんスケジュールはオーバーし、予算は膨れ上がった。「会社はきみたちにプレハブを作ってくれといっているのに、きみたちがやろうとしていることは鉄筋コンクリートだ」。大塚が当時の制作部長から言われた言葉だという。

企画の端緒は'65年3月。大塚が東映動画（現・東映アニメーション）から「次回作の作画監督をやってほしい」と声をかけられた。大塚は「高畑が監督をすること」を条件に作画監督を引き受ける。大塚が高畑を推挙したのは、『狼少年ケン』（'63）などで見せた演出の冴えと粘っこい仕事ぶり、それに加え組合活動を通じて（例えば'62年に大塚は書記長、高畑は副委員長を務めている）、ものの考え方を分かり合っていたのが理由だったという。

物語は深沢一夫の人形劇『チキサニの太陽』をベースにしたオリジナルストーリーと決まった。深沢と高畑のキャッチボールで完成したシナリオとキャラクターが、会社役員が出席する検討会に提出されたのが'66年3月28日。この時点で当初予定されていた1月作画イン

の予定をオーバーしていた。4月から絵コンテ作業にイン、追って作画作業もスタートした。ちなみに『ホルス』は従来の手書きのトレス（ハンドトレス）ではなく、ゼロックス（マシントレス）を全面的に使用した最初の長編である。ゼロックスの導入によりアニメーターの描いた線の持つニュアンスがダイレクトにセルに転写できるようになった。ところが10月、会社側からスケジュールの遅延を理由に制作中断が言い渡される。作画スタッフは一時テレビの仕事に戻り、高畑と大塚はコンテ作業を続けた。この間に会社サイドから作品の計画縮小などの要求があったが、スタッフは粘り強く交渉を続け、最小限の譲歩で踏みとどまった。そして'67年1月、制作が再開。翌'68年3月に初号試写が行われた。制作期間は実に足かけ3年にもわたり、制作費は当初の予算7000万円を大幅にオーバーする1億3000万円にも達した。

当初から高畑は1時間20分の上映時間でシナリオを表現しきれないと15分の延長を会社に再三求めていたが、これは認められなかった。それ以外の部分でも上映時間の枷の中で予定したさまざまなシーンが切りつめられ

ることになった。また止め絵で展開された群狼の襲撃シーンは会社の要求に従った結果で、数枚描いた動画はボツになったという。

『ホルス』の公開は7月。子供向けの枠を出ない宣伝だけでは不足と考えた東映労働組合は、独自に観客動員のための宣伝活動を行い、その活動は週刊誌にも取り上げられたが、内容の難解さもあって、結果的には東映動画の作品としては最低の興行成績となった。ヒルダの作画を担当した森康二は自伝『アニメーターの自伝 もぐらの歌』の中で、休暇先の映画館に入ったところ、わずかに子供を二人連れたお年寄りがいただけで、彼らも映画が終わる前に帰ってしまった、と当時の不入りの記憶を記している。

こうした制作上の苦難をなんとか乗り切ったスタッフの情熱の源は、まず危機感にあった。大塚は2000年のある講演で、当時のスタッフの中に「これで日本の長編はオシマイである」とか、最後だからいいものを作っておこう」、「失われていくであろう長編の技術を残しておきたい」という気持ちがあったと語っている。テレビアニメが隆盛する中、東映動画もテレビへと軸足を動かしつつあり、<sup>64</sup>

年には長編の制作を中断するという発表（これは後に撤回されたようだが）があったことなども、こうした危機感を一層具体的なものとして感じさせる一因だったのだろう。

長編終焉に対する危機感が情熱の火種ならば、東映労組は情熱の炎を大きく育てた。いいごだろう。東映労組のスローガンは「よい漫画映画を作ろう」。「ホルス」がそのスローガンの実践の場として選ばれたのだった。当時の東映労組は活動を通じて互いが人生観、世界観を語り合うことができる場所であり、各パートに分かれていたため交流が失われがちなスタッフの意思疎通の場であった。こうした交流は「自分たちが作るべき作品像」のイメージをスタッフが共有する場としても機能した。例えば組合結成の効果は、その直後に制作された『わんぱく王子の大蛇退治』<sup>65</sup>にすぐに現れたという。『ホルス』は、そうした流れの中で生まれた、まさしく組合員にとって「自分たちの作品」であり、先述の労組独自の宣伝活動もまたよく理解できる。この労組の存在が『ホルス』における村（共同体）と重なりあう存在であることは改めて指摘するまでもない。

## 宮崎駿と森康二の功績

また『ホルス』の制作過程を紹介するのなら、宮崎駿と森康二の仕事についても触れてはならない。

当時「作品参加」といってメインスタッフだけでなく、作画などのスタッフから広くアイデアを求めることが行われていた。宮崎は、高畑と大塚が作品のイメージを探っている段階から、スタッフの中でも特に大量のイメージボードを描いて積極的にアイデアを提案。岩男モーグ、氷のマンモス、ホルスの父との死別と旅立ちのイメージ、ヒルダの衣装などさまざまなものが実際に作品に取り入れられることになった。またストーリーを詰める段階でも、さまざまなスケッチを大量に描き、高畑のパートナーとしてイメージを固めるのに重要な役割を果たした。場面設計というクレジットは、こうした宮崎の貢献に対して高畑が新たに考え出した肩書である。なお宮崎もまた労組で書記長を務め、「最終学歴は東映労組」と語るほど熱心な組合員の一人だった。一方、森は同じくベテランの大工原章とと

もに東映動画のアニメーターの柱の一人であり、『わんぱく王子の大蛇退治』では、日本アニメーション史上初の作画監督の任に就き、フォルム重視のキャラクターを統一する仕事を行った人物だ。森が『ホルス』に参加したのは制作再開後のこと。高畑から渡されたヒルダのイメージボードを参考にキャラクターをまとめることからスタートした。高畑の要求は非常に粘り強く、時に森が「そんなに言うなら自分で描いてよ」と突き放す一場面もあったという（大塚による「もりやすじの世界」への寄稿文）。また『もぐらの歌』にも、あまりの要求の厳しさに適当に描いていくと高畑に「おだやかな口調で、それでも厳しく『敵意をもって描いていますね』と」指摘されたエピソードが紹介されている。

ヒルダの心のゆらぎを表現する演技はデザイン以上に難問だった。しかし試行錯誤の中から新たな表情演技が開発されていった。虚ろな目をしたヒルダの場合はほんの少し目を離して描くことで「らしさ」が生まれるという発見があったり、あるいはヒルダの二つの場面の一つ、ホルスを「啜う」ヒルダの表情は、さまざまな工夫の結果、苦悩をたたえた

目と眉に、笑っている口元を組み合わせることで表現された。こうした描写の到達点が、ヒルダの場面のもう一つ、吹雪の中でヒルダがかすかにほほえむ場面である。

森がヒルダを描いたことにより『ホルス』は作品的な成功を収めることができた。あるいは、森にヒルダを描かせるために『ホルス』という作品はあった、そう言っても過言ではないだろう。それほどまでに森の描いたヒルダは圧倒的であった。

高畑は「森さんはこのシーンが必要とするものを理解し、なおかつそれを表現する力を持っていた。ヒルダが空にきえてゆくフレッシュとコロを見送って髪をかき上げつつ一瞬見せる微笑を私は絶対に忘れないだろう」（『ホルスの映像表現』）と特記し、大塚は「それまでも、いやそれ以降も日本のアニメーション映画の中のヒロインが見せてくれたことのない重厚で繊細な演技を達成しているのだ」（『もりやすじの世界』への寄稿文）と書いている。どちらも森が到達したその表現の高みについて、賞賛の言葉を惜しんでいない。



以上のように「ホルス」の制作はそれそのものがドラマであった。しかし、こうして制作過程を復習したところで、ヒルダの二つの場面はどうしてあれほどまでに感動的なのか、という問いかけについて、こちらの知りたい答えが浮かび上がってきたわけではない。そこには制作の過程を洗い直して分析するだけでは不可能な何かがあるのだ。例えば大ざっぱな比喩で言うなら、制作スタッフの3年にわたる戦いはその何かを実現するために必要な弾薬を用意する作業であり、森が達成したことはその弾丸を正確な照準で撃ち放つことだったのだ。では、その弾丸が命中した瞬間、何が起きたのだろうか。その「命中の衝撃」こそが本稿で考えようとしていることなのだ。

まず最初の場面。ヒルダの般若のように歪んだ顔。これは内側にある大きな力によって歪められた顔なのだ。そして歪められているというのなら、吹雪の中の口元もまた、何かのほずみで歪んでしまった挙げ句の笑顔なのではないか？ ヒルダの中では悪魔と人間の

の力が拮抗している。その二つの力はコインの裏表のように明確に分かれているものではない（もし、そうだったらヒルダの演技はもっと簡単だっただろう）。ヒルダの中の二つの力は常に同時に存在し、入り混じり、複雑な合力を生み出している。普段はそれでもバランスがとれているが、ホルスの存在が加わった結果、バランスが崩れた。その崩れた力によってヒルダの体が歪み「喰い」が生まれたのだ。また、吹雪の中の微笑みもまたバランスの失調から生まれた歪みということができるのではないか。これまでずっと彼女を苛んできた悪魔の力がふつと消えてしまい、力のバランスが崩れた結果として、ヒルダの口元はやさしくはかなげに歪んだに違いない。

この歪みをなんと呼べばいいのだろうか。二つの拮抗する力のバランスが崩れた瞬間に浮かび上がる何か。それはもしかすると「劇的」と呼びならわすことができるものではないか。

しかし、そもそも劇的とはどういうことだろうか。例えば物語を語ることを生業としてきた先人たちはそれをどのように考えてきたのだろうか。ここではギリシア悲劇から現代

の戯曲までを題材にした、劇作家の木下順一の「『劇的』とは」（『岩波新書』）を参考に、劇的なものについて考えてみたい。

例えば同書の一節に、願望を強く持てば持つほどその願望から遠ざからざるを得ないという構造、平たくいえば成り行きは、（略）『劇的』の要素の一つであります」とあるが、これはそのままヒルダに当てはまる。

ヒルダは、人間と暮らしてもいいと思っていた。だからホルスに導かれて村に赴いたのだ。しかし村の中に入って明らかに変わったのは、村にいとヒルダの人間とは違う部分、悪魔の部分のほうの際だつてしまうことだった。歌を歌えば誰もが手を休めてしまいう仕事にならず、女ならば普通にできるはずの針仕事は満足にできない。グルンワルドはそれを狙っていたのかもしれないが、それはヒルダにとってはつらいことだった。だからこそ、そのつらさを分かることもなくただ幸せそうに見える人間へ、嫉妬と憎悪を募らせることになる。しかも、このねじれにホルスは一向に気づかず、不用意な慰めの言葉を発してしまふ。

高畑は、このヒルダの「喰い」について次

のように記している。「悪魔の妹としていまにホルスやマウニたちを死に追いやらねばならない、そしてそれが自分の苦しみであり悲しみである。そんなことが話してしまえると思っているのか。何もわかっていないホルスを嗤っても、それで自分の絶望や悲しみが軽くなるわけでもなくさらに深くなるだけだ。いや、こんなかたちで苦しみをホルスに話してしまっている自分の弱さを、そして自分の呪われた運命をやはり嗤うしかないのだ。『嗤い』は自分にも向けられている」(「ホルスの映像表現」)。

吹雪の中に立つヒルダの表情もまた、このような「願望を強く持ては持つほどそこから遠ざかる」というパラドックスの果てを見た上で、浮かび上がってきた表情だといえる。

ヒルダは雪狼に襲われるフレップとコロに命の玉を渡して助ける決意をした。その行為はヒルダが名実ともに人間であるという証にほかならない。しかも、自分が人間であるということを実証することは、自分が死ぬということの意味するもの分かっている。人間として生きるということは、自分には不可能なのだという事実をヒルダは静かに受け止めて

いる。しかし覚悟から死までのわずかな時間であつても、人間として生きられるということとは絶対的に幸福なことであることは間違いない。それをヒルダは喜び、そして喜んでいる自分の人間らしい心持ちに気づいて、かすかに笑みを漏らしているのである。

二つの場面に共通するように、ヒルダにはいつも自分を見ている自分がいる。しかし、眺めることでどうなるものでもない。自分はどうぞんぞ望まぬ方向へと進んでいってしまう自分を見つめるしかできないのだ。このヒルダの心のあり方はまさに現代的で、『ホルス』が現役の作品である理由の一つになっていることは間違いない。

一方ホルスだが、彼はヒルダほど透徹な自意識を持っているわけではないが、それでもやはり劇的なドラマを内包していることには間違いない。ホルスの願ひは、ヒルダとともに人間の村で仲間を得て暮らすことだ。しかし実際には、ホルスがそう願ったことが、村を悪魔の危機にさらすことになり、同時にヒルダを苦しめることになる。

木下順二は同書で、ギリシアの古典劇の場合における「劇的」の条件についてアリスト

テレスを引いて、「発見」とそれに連続して起こる「逆転」が必要だと解説している。ここでいう「発見」とは、登場人物がその自分の存在を否定しなくてはならなくなるような事実を発見すること。そして「逆転」とはその結果起きる登場人物の環境の大変化のことを指す。ホルスの場合、願うことで願望から遠ざかるだけでなく、ヒルダの「あなたが助けてくれたヒルダは、本当はあなたの敵よ」という二人にとって残酷な言葉までも引きずり出してしまふ。その結果、ホルスを支えていた大地は砕け、深い迷いが現れることになる。

それまでの日本のアニメーションに、こうした劇的な作劇は存在しなかった。だから、ヒルダの二つの場面がどうしてあれほどまでに感動的なのかといえは、まず、線で描かれたキャラクターによる今まで見たことのなかった劇的な感情がそこに定着されていたからだ、ということが言える。『ホルス』は日本のアニメーションで初めて、劇的であることを目指した作品だったのだ。この劇的さ故に、全体のドラマは青年向けの雰囲気と漂わせ、感情表現や演出は、新たな挑戦をすることが

必要になったのだ。

# 「時代の子」としてのリアリティ

だがこの答えに満足せず、さらに思考を広げてみよう。次に考えることは、『ホルス』において劇的な状況を支える周囲の状況だ。

いくらスクリーンの中の人物が劇的な葛藤に苦しんでも、それが絵空事と思われてしまつては、劇的場面の持つ切実さは観客に伝わってこない。木下順二も触れている通り、現実の観客にとって、自分が否定されるような「発見」「逆転」の経験というのはほとんどない。そういう「発見」や「逆転」をしなくてはならないような凝縮を避けるように、なくす的に進むことが普通だからだ。しかし、逆に言うのなら普通の人生の中にも「発見」や「逆転」が潜んでおり、物語はそれら現実と通じ、そこへ向けてドラマを凝縮することで、観客にとっても切実な劇的な状況を描き出すことが可能になるのである。

木下は「発見」「逆転」に続き、劇的の要素である「浄化(カタルシス)」についても解説を加えている。木下は「悲劇を見て涙を流し

たり恐怖を味わったりすることで心のしりを洗い流すこと」という辞書的な解説を、「十分かつ俗流的」であり、そういうカタルシスの効果は「一過性」に過ぎず「演劇を銭湯のように見なすもの」として否定する。そして自分の考えるカタルシスを『オイディプス』を例に以下のように説明する。「筆者注・オイディプスの体験した『発見』『逆転』による『価値の転換』をオイディプスと共に観客も認識し、自分自身にとっての『価値の転換』とは何かを観客が考えるようになる」ところに『オイディプス王』というドラマの——一般的本質はあるのだらうと思います」。

このように劇的な体験を観客が体験するには、物語の世界のことをあたかも自分の人生や現実と非常に近いものとして感じられる必要があるのだ。つまり劇的状況を描き出すためには、写真とは違う意味での、一種のリアルさが物語世界に求められ、それによって観客が自らの世界と物語世界が地続きであることを実感できる必要があるのだということでもある。

しかしカメラを向ければ「現実の風景」が

写り込む実写ならいざしらず、アニメーションで現実と地続きであることを感じさせる世界作りというのは、日本のアニメーションでは試みられていなかった。むしろアニメーションの場合、絵で描かれたメディアであるため、もともとが絵空事であることのメリットを生かして、リアルな物語世界を構築するのではなく、空想的で楽しく夢のある作品を作るべきだと考えられていた。これは劇的から非常に遠いメディアであるということでもある。

『ホルス』の当時、「アニメーションらしさ」と言った場合、例えば擬人化(人語を解したり、二本足で歩く)された小動物の存在や、ふいに挿入されるミュージカルシーン、写実的ではなくより空想的な飛躍に満ちたアクションの描写などがそれにあたっていた。また、初期の東映動画の長編で意図的に立体的なカメラアングルを避けたのは、幼児が分かりやすいようにという配慮だったという。この当時は、アニメーションは大きな動く絵本の域に生きていたのである。そこには商業長編アニメーション＝漫画映画といえどデイズ二ーという世間の認識の影響も大きかっただろう。

東映動画の長編アニメーションでは、明朗な傾向の作品のみならず、『白蛇伝』(58)、『少年猿飛佐助』(59)、『安寿と厨子王丸』(61)といった実写で映像化されたことがある題材、あるいはそちらのほうがふさわしいと考えられる題材を選んでいながらも、なんとか前記のような要素を盛り込み、アニメーションらしくしようと工夫していた。これは今から見ると一種の企画の混乱であり、当時は「アニメーションらしく」という規範が制作者側にも相当強くあったことが想像できる(60年代頃の東映動画が日本のアニメーションにもたらしたもの)高畑勲『作画汗まみれ 増補改訂版』所収。

しかし『ホルス』はこうした混沌とした段階から大きく踏み出す(従来の漫画映画の小動物や音楽シーンについても『ホルス』はそういう要素を取り込みつつ独自の視点で消化を試みているが、これについて詳述しているスペースはない)。高畑は作品の冒頭を狼の群れとホルスの戦いから始めた意図に寄せて、作品の基本姿勢をこう語る。「これから始まる映画はたとえウソのように見えても本当に起こったこととして受け止めてもらいた

い、そして次々と起こる出来事に積極的に立ち合い、内容の展開や人物の行動をじっくりみつめてもらいたい」(『ホルスの映像表現』)。

物語世界を現実と地続きに感じられるには、例え平面で展開するセルアニメーションであっても「存在感のある空間」が描き出されることが不可欠だ。しかしこれは、物語世界と切り離しては存在し得ない。もともとらしい物語世界が構築されているからこそ、それを表現するために、「存在感のある空間」が必要になるのである。

『ホルス』の場合は、村を守るという物語を描くために、舞台となる村の存在がまず緻密に考えられた。その村では当然ながら村人たちはごく当たり前に生活や労働をしており、そういう描写は現実と地続きの世界を目指す以上、映画の中に不可欠だった。だがこうしたものは、従来の長編アニメーションの演出手法ではリアリティを生み出すことはできない。ここで観客を「次々と起こる出来事に積極的に立合」わせる演出が必要とされてくるのである。先に書いた「守るに値する共同体」を、実質あるものとして提示するために導入された生活・労働描写へのこだわり」にお

ける「実質」とは、物語世界を現実とちゃんと地続きにすることと同じなのだ。

さらに『ホルス』の場合、高度成長期における共同体の崩壊やベトナム戦争における村の破壊などの時代背景が、村という存在をいっそう現実結びつけていた。またホルスと村の関係を考え直してみても、村とホルスが現実結びつけられているポイントが発見できる。

ホルスは確かに村を守ろうと戦っている。しかし、迷いの森に落ちた時にホルスはどうもつぶやくのだ。「仲間? 誰なんだ、おとうさん、僕の仲間って誰?」。これはホルスが迷いの森の中で迷わされたために漏らしたセリフではないだろう。ホルスは、父の「お行き、お前の仲間のところへ」という遺言を信じてはいたが、彼は、その仲間がどういうものなのか、自分と仲間はどのような関係で結ばれるものなのかよくわからず、ただ観念としての仲間だけを信じていたのだ。ホルスはまだ村が人間存在の基盤であることがよくわかっていなかったのである。そしてホルスが知らないことを、父は仲間とは何かを知っていた(だからこそ、それが失われ、村が減



びる様に絶望し、世捨て人となったのだ」。

高度成長期は日本の構造そのものが大きく変化した時期だ。'50年代から'60年代にかけて日本の農業就業人口は激減する。その代わりに増加したのは工場労働者だ。この変化のスピードは欧米よりもはるかに速い激烈なものだった。ここで重要なのは農業就業人口の減少と工場労働の増加は、世代間の移動現象だったという点だ。つまり親は農家で息子は工場で働くという現象——農家が土地を売って工場労働者に転業したのではない——だったのである。また工場は都市部に集中しており、農家の子供たちは学校を卒業後、家を出て都市部に住むようになった。当時、農家の子弟は、地理的移動を伴う新卒者（学校を出て町に就職する人）の主要な部分を占めていたという。彼らは親が住んでいた共同体とは別の世界——都市に住まざるをえなくなった世代なのだ。それは単なる空間の移動でなく、やがて日本中を覆う都市化の前触れであり、そういう意味で、当時の農家に生まれ工場に就職した若者たちは、知らず知らずのうちにある種の時代の裂け目を飛び越えていたのである。そしてそうした感覚は、同じ世代にも広く共

有されていたに違いない。

そう考えると当時の若い世代と、共同体を求めつつもそれが何かを知らず、村で自分の居場所が定まりきらないホルスが重なって見えてはこないだろうか。ホルスという登場人物は、そのように現実の世界の影響をしつかりと背負っている「時代の子」の側面も持っていたのだ。これはヒルダもまた同様だ。

物語が強い現実感を持つて迫ってくるということは、このように現実がフィクションと結ばれ、その中に入り込み、それによって生々しい手ごたえが生まれるということである。『ホルス』の物語世界はこれ故に実感を持つて感じられるものであり、そうした世界だからこそ、登場人物の劇的なドラマが観客にカタルシスを与えることが可能となっているのだ。

余談だが「ロマンアルバム」を読むと、劇画家白土三平の作品からの絵柄の影響について触れた箇所がある。白土も含む「劇画」の分野は、'50年代半ばに生まれた。当初は貸本が中心だったが、作家の一部はやがて'60年代後半には大手出版社のマンガ誌に参加するようになっていった。また'60年代の貸本劇画の主な読者は、工場労働者の若者だったという

（彼らの多くはきつと両親が農家だったことだろう）。劇画の特徴の一つは、それまでの児童マンガにはなかった荒々しく大胆なタッチで、暴力などを積極的に描くことであり、それはある種の生々しさ、リアルさとして読者に受け止められた。劇画の大手出版社への進出は、マンガというジャンルが青年向けのメディアへと拡張していく動きでもあった。東映動画の長編アニメーションにおいては「突然変異」（『作画汗まみれ 増補改訂版』）ともいえる「ホルス」も、このような児童文化が、よりリアルな物語世界を求めて青年向け分野へと拡大していく、流れの中に位置付けることができる。

# 映画の位置は、現実と物語の間

さて、ここで思い出される言葉が一つある。『どうも現実と物語の中間あたり、曖昧なところにこの映像を使ったもの（映画）はあるようだ』。

映画監督の黒沢清が「映画」の立ち位置について語った一文だ（『映画はおそろしい』）。もちろんここで黒沢が指しているのは、映像



産業の一つとしての「映画」のことではない。黒沢はこうも言う。——いくら物語だといつても宇宙人が銀行強盗を行う映画を撮れば「ありえない」と非難され、しかし、一方で何も起らない日常をそのまま撮ればこれまた「人を一人ぐらい殺してみろ」と言われてしまう。要するに、「現実」そのままではないが、絵空事と思われるような「物語」でもない。黒沢は「映画」をその間になんとなくあるものとして捉えている。

ヒルダの二つの場面はどうしてあれほどまでに感動的なのか。その答えはこの黒沢の言葉に潜んでいるのではないか。ヒルダが嘆い、あるいは微笑んだあの二つの場面の背後には「劇的なドラマ」とそれを支える「リアルな物語世界」が折り重なっていた。要するに、『ホルス』はあの二つのシーンで「物語」の領域を飛び出し、より「現実」のほうに引き寄せられており、そこで「映画」になったのではないか。それは、それまでの長編アニメーションが育ってきた世界からの脱皮であり、「アニメーションという手法で映画を作る」という新たな世界が生まれた瞬間だ。二つの場面にはだからこそ、今まで見たことがないよう

な何かが立ち上る瞬間の官能が記され、観客の心を捉えているのだと思う。

こうして『ホルス』から、「アニメーションで映画を作る」というスタイルが生まれた。「映画的なアニメという」その定義は非常に曖昧であるのだが、アニメに映画的魅力を求める作り手も、観客も少なくない。「アニメで映画を作ること」が現在、アニメの目標のひとつとなつていいる（『広告批評』2002年5月号、小黒祐一郎）という発言がある通り、『ホルス』から始まった「映画としてのアニメーション」というアプローチは今や、一つの制度として成立している。「ホルス」が今も占びて見えないのは、この「映画としてのアニメーション」というスタイルが、現在の多くの作品と共通しているということでもある。制度になったということは、現実との結び付けをそれほどまでに徹底して考えなくても、「どのように振る舞えば映画的に見えるか」というスタイルが確立したということでもある。そういう意味で、『ホルス』と『ホルス』以後の作品の最大の差は、『ホルス』は既存のアニメーションという制度を食い破るようにして、『映画』にならざるをえなかったという点だ。

そこにみずみずしいエネルギーが溢れている。長い回り道だったが、以上のようなことが背景に潜んでいるからこそ、ヒルダの二つの場面は感動的であり、『ホルス』は現役の作品でありつづけているのだ。

### ヒルダの末裔、タエ子

もう『ホルス』に付け加えることはあまりない。最後に宮崎と高畑、二人の監督作における『ホルス』の影響を簡単に見て、本稿を締めくくりたい。

『ホルス』の影響というとまず誰もが筆頭にあげるのが宮崎の『未来少年コナン』（78）と『もののけ姫』（97）だ。これは『ホルス』の冒頭シーンでやった「生地を離れた主人公が新たな共同体と出会い、そのために働くことになる」というパターンをそのまま受け継いでいる。

・ 高畑作品を見ると、宮崎作品のような直接的な類似はあまり見られない。しかしスタジオジブリで手がけた長編を分析すると、『願望のパラドクス』や『発見↓逆転↓カタルシス』、現実が紛れ込んだ物語世界」とい

う要素が随所に発見できる。例えば『火垂るの墓』(88)の清太の心情はまさに「願望のパラドクス」そのものであるし、「現実が紛れ込んだ世界観」を徹底した結果生まれたのがアニメーションによるフィクションナルドキュメンタリー『総天然色漫画映画 平成狸合戦ぽんぽこ』であった。また『おもひでぽろぽろ』(91)は、それらの要素が見事に調和した一本だ。故郷をもたないまま田舎に憧れる主人公タエ子は、そのままホルスやヒルダと太い線で結ばれている。彼女は、自分の田舎好きが所詮皮相な遊びに過ぎないことを思い知らされて深く混乱するという「発見と逆転」を経験し、「迷いの森」へと迷い込んでしまう。だが、有機農法に携わる青年トシオの発言により、タエ子の心は解きはぐされ浄化されていく。この映画は制作にあたって、山形のベニバナ作りを徹底的に取材した。このように『おもひでぽろぽろ』は、現実との距離感、キャラクターの心情の流れなど、『ホルス』との共通点が多い。

しかしながら、では高畑の長編最新作『ホイホケキヨ』となりの山田くん』(99)はどのようなのか、と考えを広げた瞬間、また新たな疑問

問が生まれる。ここには劇的なドラマも、現実との強い結びつきもない。ここにあるのは本稿で語ってきた「映画」ではなく、正統な「長編アニメーション」なのである。では本当に「となりの山田くん」が「映画」ではないと言い切れるかどうか。『ホルス』で始まった「映画としてのアニメーション」を卒業してしまったかのように見える「山田くん」を前に、『ホルス』以上に難しい新たな問題が提起されることを感じつつ、『ホルス』に関する本稿を締めくくりにする。

## 参考資料

『作画汗まみれ 増補改訂版』(大塚康生、徳間書店)

『ホルスの映像表現』(高畑勲、徳間書店)

『ジブリ・ロマンアルバム 太陽の王子ホルスの大冒険』(徳間書店)

『アニメーターの自伝 もぐらの歌』(森康二、徳間書店)

『日本アニメーション映画史』(山口且訓・渡辺泰、有文社)

『もはやすじの世界』(二馬力)

『アニメーション研究資料 VOL.1』(日本アニメーション学会)

『劇的』とは(木下順一、岩波新書)

『映画はおそろしい』(黒沢清、青土社)

『階層化社会と教育危機』(荻谷剛彦、有信堂)

藤津亮太(ふじつりょうた)

1968年生まれ。アニメ評論家。静岡県藤枝市出身。主な仕事に『ガンダム』の現場から(共編・キネマ旬報社)、『千尋と不思議の町』(構成執筆・角川書店)、『三鷹の森ジブリ美術館ビジュアルガイド』(構成執筆・徳間書店)など。

スタジオジブリ絵コンテ全集 第一期  
全13巻  
好評発売中!

◎すべてA5版ソフト/函入り

風の谷のナウシカ

宮崎駿

■オール2色/578頁/本体2600円  
■月報ゲスト/川上弘美

天空の城ラピュタ

宮崎駿

■オール2色/702頁/本体2850円  
■月報ゲスト/本広克行

となりのトトロ

宮崎駿

■オール2色/434頁/本体2400円  
■月報ゲスト/ジョン・ラセター

火垂るの墓

高畑勲

■オール2色/514頁/本体2600円  
■月報ゲスト/ロジャー・イーバート

魔女の宅急便

宮崎駿

■オール2色/562頁/本体2600円  
■月報ゲスト/南 果歩

おもひでぽろぽろ

高畑勲

■オール2色/602頁/本体2850円  
■月報ゲスト/岩井俊二

紅の豚

宮崎駿

■オール2色/482頁/本体2400円  
■月報ゲスト/村上 龍

海が聞こえる/そらいろのたね

望月智充 監督/宮崎駿 演出/近藤喜文

■オール2色/586頁/本体2600円  
■月報ゲスト/青山真治

平成狸合戦ぽんぽこ

高畑勲

■オール2色/738頁/本体2850円  
■月報ゲスト/池澤夏樹

耳をすませば/On Your Mark

宮崎駿

■オール2色/534頁/本体2700円  
■月報ゲスト/本上まなみ

もののけ姫

宮崎駿

■オール2色/622頁/本体2800円  
■月報ゲスト/井上雄彦

ホーホケキョ となりの山田くん

高畑勲

■オール2色/662頁/本体2850円  
■月報ゲスト/山田太一

千と千尋の神隠し

宮崎駿

■オール2色/650頁/本体2800円  
■月報ゲスト/宮部みゆき

スタジオジブリ絵コンテ全集 第二期  
好評発売中!

◎すべてA5版ソフト/函入り

劇場用アニメーション映画

ルパン三世 カリオストロの城

原作/モンキー・パンチ 製作/トムス・エンタテイン  
メント 監督/宮崎駿

■オール2色/580頁/本体3000円  
■月報ゲスト/夢枕 獯

ルパン三世 死の翼アルパトロス

原作/モンキー・パンチ 製作/著作/トムス・エンタテイン  
メント 脚本・絵コンテ・演出/宮崎駿

■オール2色/296頁/本体2700円  
■月報ゲスト/かわぐちかいじ

劇場用アニメーション映画

ジャリントンチエ

原作/はるき悦巳 東宝、ユニバーサルミュージック、  
トムス・エンタテインメント提携作品 監督/高畑勲

■410頁(4色2頁2色24頁1色384頁)/本体2800円  
■月報ゲスト/いしいひさいち

名探偵ホームズ 小さなマサの大事案件! ミセス・ハドソン入獄事件 青い紅玉

RAI、トムス・エンタテインメント提携作品  
絵コンテ・演出/宮崎駿

■オール2色/394頁/本体2800円  
■月報ゲスト/マルコ・バゴット

名探偵ホームズ 海底の財宝 ドーバー海峡の空中中戦! ねらわれた巨大貯金箱

RAI、トムス・エンタテインメント提携作品  
絵コンテ・演出/宮崎駿

■392頁(2色296頁1色96頁)/本体2800円  
■月報ゲスト/荒俣 宏

ISBN4-19-861703-1 C0074 ¥3200E

取次・書店名

補充注文カード

売 上 カ ー ド

スタジオジブリ絵コンテ全集第Ⅱ期  
劇場用アニメーション映画

太陽の王子ホルスの大冒険

(株) 徳間書店

演出 高畑 勲

定価3,360円(5%税込)  
(本体3,200円)

このスリップは機械処理  
いたしますのでコードの  
部分は汚損したり曲げた  
りしないで下さい。

(株) 徳間書店 演出 高畑 勲

太陽の王子ホルスの大冒険  
劇場用アニメーション映画  
スタジオジブリ絵コンテ全集第Ⅱ期

定価3,360円(5%税込)  
(本体3,200円)

ISBN4-19-861703-1 C0074 ¥3200E

ISBN4-19-861703-1 C0074 ¥3200E

取次・書店名

補充注文カード

売 上 カ ー ド

定価  
3,360円  
税5%

スタジオジブリ絵コンテ全集第Ⅱ期  
劇場用アニメーション映画

太陽の王子ホルスの大冒険

(株)徳間書店

演出 高畑 勲

定価3,360円(5%税込)  
(本体3,200円)

このスリップは機械処理  
いたしますのでコードの  
部分は汚損したり曲げた  
りしないで下さい。

注文数

冊

(株)徳間書店

演出 高畑 勲

太陽の王子ホルスの大冒険  
劇場用アニメーション映画  
スタジオジブリ絵コンテ全集第Ⅱ期

定価3,360円(5%税込)  
(本体3,200円)

ISBN4-19-861703-1 C0074 ¥3200E



